大众软件

Popsoft

1996

4

（总第9期）





纵横通用财务系统

★ 符合财政部新会计制度
★ 可在 DOS、WINDOWS 和 MAC 上运行
★ 单用戶、网络均可
★ DOS 版在各种支持直接写屏的汉字系统下运行
★ WINDOWS 版可在中文 WINDOWS 及各种中文环境下运行
★ 网络版运行于 NETWARE 或 LAN Manager 环境
★ 支持鼠标
★ 包括帐务、报表、工资、固定资产、材料、成本、销售和通用转帐
★ 会计科目可以多达九级
★ 科目编码长度可自由设定，科目可自由分类
★ 模糊查询，智能查帐
★ 各种核算自动编制转帐凭证，自动入帐
★ 在网络操作系统范围內不限制工作站个数
★ 可从其它软件转入数据，也可向其它软件发送数据
★ 自动备份，保证财务数据正确、完整、一致

联系单位：《大众软件》杂志社

1996年1月～1996年7月底

首次大众软件奖
Popsoft

具体参加方法

在1996年7月底之前获得本刊10型或20型纪念券的读者和作者都已具备了参加"首次大众软件奖"的资格，只需寄回您手头的纪念券，即可获得奖品。

本刊将在5月(总第10期)上刊登"首次大众软件奖"标徽，您只需如下操作：

1. 在标徽的指定位置写清您所持有纪念券的型号和数量。
2. 将标徽剪下，贴于信封背面。
3. 务必在每张纪念券背面写清您的姓名、详细地址、邮政编码和身份证号码。
4. 将您所持有的纪念券都放入一个信封内。
5. 寄到北京市和平门邮局3056信箱，邮政编码100051。

参加抽奖的截止期为7月31号，以邮戳为凭。

在7月底收到纪念券后，将进行一系列的前期处理工作，8月正式开奖。

对于边远地区的读者，由于时间关系会无法如期参加抽奖，但只要您能在8月31日之前将纪念券寄回，同样也会得到一份精美的纪念品。

软件调查表的幸运读者将在7月公布，请在5月底之前把调查表寄回。

奖品总价值十多万元

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）
主　　编：孙月湘
副 主 编：徐国成
责任编辑：裘韦纲
广 告 部：张友利　陆明　单传船　李诚
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷：解放军报印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 号信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)5266244、5266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)7025781、7025782
传　　真：(010)7025232
社　　址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
出版日期：1996 年 4 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港　币：15.00 元
美　元：5.95 元

软盘目录

（总第 9 期）

- 全部压缩文档管理软件
- 部分数据压缩软件
- DOS 百宝箱中的部分软件
- 游戏博览中的 TP.EXE 和 TP.C

目　次

专题综述

信息与动态 …… (4)
电脑知识系列谈（五）…… 一　兵(6)
制作多媒体演示 …… 吴腾奇(11)

实用知识

数据压缩软件 …… 亚伦、摩西(14)
压缩文档管理软件（三）…… 李鹏、能强(24)
DOS 百宝箱 …… (27)
NDOS　SDOS　DF　F　XTREE

百花园

WINDOWS 小窍门 …… 王海程(29)
WINDOWS 3.1 技巧 …… 刘文涛(29)
WINDOWS 使用点滴 …… 林慕新(29)
WINDOWS 95 快速入门 …… 黄　凯(29)
WINDOWS 95 & DOS …… 花无缺(31)
数据传输的简便方法 …… 休闲客(32)

问诊台

诊断 …… (34)
求诊 …… (36)

导购指南

《大众软件》读者服务部软件目录 …… (37)
《大众软件》读者服务部配套软盘目录 …… (39)

读编往来

读者来信 …… (40)

沈码 2.0 版 …… (4)
北京微远公司 …… (5)
北京晓钢教育软件公司 …… (33)
怡江公司 …… (33)
北京科汇峰科技公司 …… (40)
北京市得力软件研究所 …… (41)
郑州洪涛软件制作所 …… (42)
三好电脑厅 PC 游戏报价单 …… (43)
光谱博硕电子科技（北京）有限公司 …… (44)

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 4 月(总第 9 期)

攻略大全

魔域传说Ⅳ——波斯战记 …… 江　南(45)
黑暗天使 …… 王　朋(50)
源平合战 …… 林　澜(54)
波斯王子 …… 休闲客(58)
波斯王子Ⅱ——影子与火 …… 休闲客(60)
鬼屋魔影 …… 闻　涛(62)

攻关秘技

魔域传说Ⅳ——波斯战记 …… HARE(64)
三国志英杰传 …… DICK、钱峰(64)
双子星传奇 …… 林　江(64)
绯王传Ⅱ …… 徐　昕(65)
烈焰钢狼传 …… 徐　昕(65)
波斯王子 …… 毗　周(65)
波斯王子Ⅱ——影子与火 …… 休闲客(65)
仙剑奇侠传 …… 骆晓达等(65)

游戏博览

经典作品回顾(一) …… 李　鹏(67)
生化悍将Ⅱ …… 闻　涛(69)
遁入黑暗 …… 单传船(69)
旅人计划Ⅱ——埋葬 …… 宁继贤(70)
巫城 …… 闻　涛(70)
春秋争霸战Ⅱ …… 宁继贤(71)
秦皇陵 …… 闻　涛(71)
西游记——齐天大圣篇 …… 土　城(71)
九个太阳 …… 土　城(72)
宇宙冒险家 …… 李　鹏(72)
DOOM 联线对战 …… 尹茂林、土城(73)

游戏剧场

好莱坞式的游戏——《生化悍将》之制作 …… 宁继贤(76)
电脑数码影像的制作过程 …… 宁继贤(77)

TOP TEN

GAME 龙虎榜 …… (78)
三月榜评 …… 钟以山(80)

下期要目

- 电脑知识系列谈(六)
- 多媒体动画视频工具
- 《官渡》的一个内部文件
- 王子传奇
- 魔兽争霸Ⅱ——黑潮

上期要目

- 电脑知识系列谈(四)
- DOS 环境下的声卡工具软件(三)
  ——语音注释工具包
- 压缩文档管理软件集锦(二)
- 国王密使Ⅶ
- 命令与征服

启　事

电话变更:广告部、发行部和服务部电话改为(010)5266244、5266329;编辑部、邮购部电话改为:(010)7025781、7025782;传真电话改为:(010)7025232。

信箱变更:通信地址改为北京和平门邮局 3056 信箱。

热线电话:(010)5266244

周六、周日 9:00～17:00

信息与动态

●WINDOWS 95 简体中文版在京正式发布　1996 年 3 月 14 日，微软(中国)有限公司在北京香格里拉饭店隆重举行了 WINDOWS 95 简体中文版发布会，会上总裁林家滨和两个项目部门主管分别向与会者介绍了 WINDOWS 95 和 OFFICE 95 简体中文版的特性，并作了现场演示。WINDOWS 95 自去年发布以来，已推出了 28 种语言的版本，在世界上有超过 20,000,000 的用户，预计到今年年底将超过 50,000,000。此次中文版推出后，康柏、宏基、长城、联想、惠普、日本电器等多家公司都宣布将在所售电脑中预装 WINDOWS 95 简体中文版。

简体中文 WINDOWS 95 升级版售价 1200 元，标准版售价 1800 元，简体中文 OFFICE 95 售价 5950 元(含 WORD 7.0、EXCEL 7.0 和 POWERPOINT 7.0)。

参加此次发布会的还有北京前导软件公司基于 WINDOWS 95 的游戏《官渡》、创通公司的 SOUND BLASTER AWE32 PNP 版、方正基于 WINDOWS 的排版系统等产品。　张莉

●我国颁布计算机信息网络国际联网管理暂行规定　随着我国信息化进程的加快，国际信息对国民经济的发展起着越来越重要的作用，为保障计算机信息交流的健康发展，在由李鹏总理主持召开的国务院第 42 次常务会议上，通过了《中华人民共和国计算机信息网络国际联网管理暂行规定》。《规定》明确了"国际联网"、"互联网络"、"接入网络"及"接入单位"的含义，确定了国家对国际联网实行统筹规划、统一标准、分级管理、促进发展的原则，规定了入网手续、条件，从事联网工作的原则、制度，以及违反规定的处理办法等。　柳鸽

●第七届中国计算机软件交流交易会即将在京举行　第七届中国计算机软件交流交易会将于 4 月 18 日至 4 月 22 日在北京中国国际贸易中心举行。本届软交会的宗旨是面向国内外市场展示"八五"成果、发掘顶尖产品、沟通中外信息。《大众软件》杂志社将在展会上销售少量的库存 1995 年 1－5 期杂志、各期配套软盘、多款正版游戏及教学软件。　张莉

●科技计算机商会在京举办盛大联谊会　北京海淀区科技计算机商会在成功举办'96 北京家用电脑及软件展销会、创造 4.5 天成交 768 万元的好成绩后，又于 1996 年 3 月 29 日举办大型新春联谊会。邀请了 150 家公司、40 家新闻单位、35 个国外驻京机构、6 个国家驻华大使馆商务处、10 所大学有关部门负责人及联合国贸易发展组织驻京官员约 450 人参加。这次联谊会旨在协助商会企业会员开展商务活动，促进广告宣传、市场调研和信息收集工作的开展，在轻松、热烈联谊气氛下加强商务信息交流，扩大视野、开拓思路、广交朋友。会上各公司纷纷散发新产品介绍材料，寻求代理及合作伙伴，与会的新闻单位亦介绍了他们的宣传能力、广告能力及媒体特点。本次联谊会起到了架接企业与政府、企业与企业、企业与宣传媒体桥梁的作用。　张莉

●EA 公司在中国推出首批经典 CD 游戏　世界著名的电子游戏公司"电子艺界"(ELECTRONIC ARTS)于 1996 年初正式向国内 PC 软件市场推出五款经典 CD 游戏，它们是：有望打破全球销售纪录的足球游戏《'96 世界杯》；画面华丽、拟真度极高的赛车游戏《致命快感》；自问世以来倍受玩家欢迎的 3D 飞行及法术缠斗游戏《魔毯 Ⅰ》；以 3DS 动画技术制作的精美神奇的动作冒险游戏《双子星传奇》；颇受专家好评的 3D 枪战游戏《遁入黑暗》。为适应国内玩家的需要，EA 公司特别制作了简体汉字版的说明手册及产品包装。　柳鸽

●光谱资讯即将推出新游戏　台湾光谱资讯即将推出超级象棋游戏《将族 Ⅰ》，这套由光谱公司筹备一年方才推出的经典巨作，在内容



和使用界面上更具创意，其中包含了人工智慧自我学习功能，并考虑加入网络对战功能，可以让北京的用户和广州的亲友远程对弈。风闻已久的《运镖天下》也正筹备推出，此游戏在大陆将与台北同步上市，为配合新品上市，光谱博硕公司在近期内将举办抽奖活动。　张莉

●电脑系统时间跨世纪问题已有解决办法　自60年代以来，电脑软件在系统时间上，只使用两位数表示年份，例如“96”、“95”，而将前两位“19”舍去。这样，到公元2000年，系统时间将变为“00”年，使许多软件在时间运算上出现负数，部分软件系统会因此瘫痪。另外一些软件则会直接将负数变成正数，因而产生数十年的数据误差，造成诸如使纳税人瞬间背上巨额税务，或为出生婴儿申请养老金一类的错误。如不及时纠正，将会在政务、银行、商务、运输、通讯等领域内造成极大的混乱。因此，IBM公司从去年开始通过国际电脑网络发出通知，提醒用户注意这个问题，并提出解决办法。另外，从今年起，IBM公司生产的所有软件及以前软件的更新版本，都已用四位数来表示年份。　柳鸽

●微软公司告诫用户谨防WINDOWS 95病毒　据海外传媒报道，一种叫“BOZA”的电脑病毒可侵入WINDOWS 95系统。为此，微软公司特别提醒用户加以预防，并重申正版的WINDOWS 95软件产品绝无任何病毒。微软公司告诫用户不要使用那些不具备技术检测与技术保护条件的盗版软件，不要运行从网络上下载或使用软盘复制的不知名文件，定期使用最新防毒软件对系统进行扫描。同时，微软公司与McAfee等抗毒软件生产商紧密合作，尽快提供保护程序。McAfee已宣布在网上推出应付“BOZA”的资料。　柳鸽

●英美发现新型计算机病毒　一种称为“普兰克”的计算机病毒不久前被发现，它能够藏匿于由微软公司的文字处理软件生成的文本文件中，可躲过许多扫毒软件的侦查。当该病毒发作时，计算机屏幕上就出现“FIRST”的英文字样。与通常的计算机病毒不同，它可感染不同类型的计算机，因此，其传播速度和范围都超过通常的计算机病毒。美国微软公司已研制一种能抵抗这种病毒的软件，并在交互网上开设了电子地址供应这种软件。　柳鸽

电脑知识系列谈

（五）

北京　一兵

浅谈 PC 机显示设备

众所周知，个人电脑的显示设备是计算机最重要的也是价值最高的组成部件之一。它包括两大部分：显示器与显示卡。如果我们不打开机箱盖，仅从外部观察，最引人注目的当属显示器，它是沟通人机之间最自然的桥梁。所以，显示器及显示卡是目前计算机研究中最复杂最瑰丽的宝库。应《大众软件》编辑部之邀，在此简单介绍一下 PC 机的显示设备。由于笔者水平有限，又考虑到广大读者的需求，所以尽可能地回避其理论方面（理论方面就算有人写出十本书来我也不吃惊），仅浅谈一下常识性的问题。

几个简单的名词

提到显示器，就要提到元素、分辨率、点距、扫描方式。提到显示卡，就要提到显示内存。

元素：就是电子枪打在屏幕上形成的一个小点，简单地说就是组成屏幕图像的最基本单位——发亮的小点。

分辨率：就是我们常说的显示器在图形方式下所能显示的元素。一般指最大分辨率，通常向下兼容，并用列乘以行来表示。比如说这台显示器分辨率是 1024×768 的，则表示在此标准以下皆可兼容，而在此标准以上的则会发生错误。它与扫描频率直接相关，频率越高，分辨率越高。一般 VGA 为 60MHz，1024×768 方式可达 87MHz。

点距：顾名思义是指每个元素间的距离。单位是毫米。一般省略单位，比如说这台显示器是.28 的，表示该显示器的点距是 0.28mm。

扫描方式：是指显示器的电子枪在逐点地刷新显示器时所采用的不同方法。理论上原指随机扫描和光栅扫描。目前对于 VGA 和 SVGA 显示器的销售商来讲，是指隔行扫描和逐行扫描。

显示内存：简称显存，包括 WIN RAM、VRAM 和 DRAM 等，是指显示卡上所专用的内存，不要与主板上的混淆。显存越大，图像色彩越好。

显示设备的发展与分类

记得 80 年代初，苹果电脑 APPLE II 型初登大陆时，就以它的虽为单色但表现力极其丰富的图形功能和显示器著称于世。它的分辨率在高分状态下可达 280×200。及至现在，APPLE 系列计算机在显示方面的功能依然领先世界。虽然这里我们只谈一谈 IBM 及其兼容机的显示设备，而 APPLE 公司的贡献也不可不提。

电脑巨人 IBM（国际商用机器）公司在涉足个人电脑领域时，采用的显示器是一款叫 MDA 的单色显示器。它不支持图形模式，只能在单色文本状态下运行。还无法与 APPLE 抗衡。

不久，HERCULES 公司的 HERCULES（大力神）显示器问世，它虽是单色的，但具有图形功能，分辨率可达 720×200，可算是 IBM 视频标准的一个元老。

后来，IBM 推出了 CGA（彩色图形适配器），它的分辨率是 320×200，可同屏显示四种颜色，终于把 IBM 的显示设备带入了彩色世界，虽然它还显得很稚嫩。

事隔多年，国内才出现了期待已久的 EGA（增强型图形适配器）显示器，它的分辨率可达 640×350，同屏显示 16 种颜色。这是一款纯数字显示器，使用随机扫描原理，简单地说就是屏幕上有图像的地方才扫描，这样可以节省许多时间开销，提高效率。由于 EGA 的数字性，所以支持光笔输入。这是一种以空间换取时间，以效果换取效率的矛盾。国内的计算机厂家也相继推出了 CEGA（汉化的 EGA）显示产品。笔者刚接触到 EGA 时，也是兴奋不已，可是在做一些显示特技时，总感到美中不足，只是当时不知道原因所在。真是“不识庐山真面目，只缘身在此山中”啊。

80 年代后期到 90 年代初，IBM 的最新视频标准



VGA(视频图形阵列)终于在国内出现了,它的分辨率可达640×480,同屏显示256种颜色。这种颜色已可较为细腻地再现自然界中的多姿色彩。不仅如此,它还是一款模拟显示器,采用光栅扫描,即无论屏幕上有无内容,扫描控制器总是控制着全屏幕的每一元素的色彩和亮度。由于它的模拟性,把亮度渐变这一模拟量引入了显示器。这使得许多显示特技效果如全屏幕或某一部分的逐渐变亮或逐渐变暗得以实施,应用在GAME中,更是精彩纷呈。IBM本意是想通过此举摆脱由于其开放结构而日益增加的竞争对手,把它的精心之作PS/2推广开来。不想,PS/2市场比重虽未如期加大,其精心配制的显示设备VGA却一炮打响。自此,VGA标准为广大制造商所采用,连大陆的计算机制造商也研制出相应的CVGA。真是"有心栽花花不开,无心插柳柳成荫"。

IBM的广告词"无论是一大步,还是一小步,总是带动世界的脚步",无疑表现出身为计算机界龙头老大的气概,可是许多兼容厂商不断地挑战IBM,利用VGA标准再次使IBM陷入混战。为了摆脱这种局面,IBM又推出了8514标准,把显示器分辨率提高到了1024×768,欲再次掀起狂潮,打开PS/2的局面。可是,当初VGA如日中天的气势,已使很多有眼光的制造商不断地去完善它,几家有实力的公司如美国在视频方面的权威SIGMA DESIGNS已把VGA分辨率提高到800×600,自此SVGA(增强的VGA),又叫SUPER VGA诞生了。IBM与兼容厂家互不相让。可是这时正赶上软件界CAD软件和桌面排版软件红火的时候,SVGA的出现无疑是雪中送炭,使这些应用软件如鱼得水,再加上WINDOWS的出现,图形界面观念的不断深化,良好的显示设备成为众望所归。"软硬兼施",使SVGA厂家们尝到了甜头,不断地完善它,终于把SVGA提高到了1024×768,同屏显示256色的境界,与IBM分庭抗礼。

IBM当仁不让地又推出了XGA标准,这是一款更加完善的显示设备标准,分辨率已提升至1280×1024,但由于其造价过于昂贵,反响并不大。而许多SVGA厂家面对挑战,联合起来,成立了VESA组织(视频电子标准协会)。这一来,SVGA终于有了自己的统一标准,确立了它在计算机界不可动摇的地位。因为有了自己的标准,SVGA无论是显示卡还是显示器都呈现了百花齐放的局面。在大陆流行的TVGA即指使用TRIDENT芯片的显示卡,只是符合SVGA标准的一个型号。

目前的显示器

在早先,显示卡与显示器都是配套的,如CGA卡用CGA显示器,EGA卡用EGA显示器等。为了兼容以前的各种软硬件,许多显示器厂商研制出了通用型的显示器,如台湾的CASPER、TOPCON等,大陆如长城GW500等,它们都可兼容MDA、HERCULES、CGA、EGA、VGA,目前市场上流行的显示器都兼容到了SVGA。

值得一提的是,在外国人不断研制和完善显示设备的同时,聪明的中国人也在不断地生产着高质量的显示器。台湾在1994年显示器的产量已跃居世界第一,每年全世界有一半的显示器出自台湾,显示卡也是销量巨大,类型繁多,目前大陆的板卡散件基本上产自台湾。它们灵活的兼容性和低廉的价格使美国人也惊叹不已。

现在市面上流行的SVGA显示器,都已达到了支持真彩色的境界。而分辨率也突破了SVGA标准,有的已达到了1280×1024。日本SONY公司推出的单枪、直角平面、点距.25的豪华型显示器,使显示效果趋于自然逼真的境界。

显示器的选购

目前市场上显示器可分为单显和彩显。

单显最流行的分为两种,一种叫双频单显,一种叫VGA单显。双频单显所用的显示卡叫双频单显卡。它的价格低,一般仅需几百元,可兼容HERCULES以下的各种显示方式,辉度小,清晰,不过没有图形方式。可上汉字系统(如果系统指明的话),但不能上纯图形软件(如游戏、WINDOWS)。VGA单显与VGA在某些性能指标上没有太大区别,不过它的分辨率只到640×350,图像有点类似EGA。它是模拟方式的显示器,显示卡当然也只能配VGA卡。

目前国内市场流行的彩色显示器都是通用型的,可上各种显示卡。其中EGA、VGA已不多见,一统天下的是SVGA。虽然已有15、17、20英寸甚至更大尺寸的显示器,但由于价格原因,目前流行的SVGA的屏幕多为14英寸。按点距分,可依次分为.25、.28、.31、.39,前文已作介绍,点距越小性能越好,一般选用点距为.28的显示器(当然也是考虑到价格因素)。按扫描方式分,可分为隔行扫描和逐行扫描两种。隔行扫描与逐行扫描在640×480方式下,甚至在800×600方式下没有太大的区别,肉眼基本看不出来,只有上到1024×768高分辨率的时候,才能看出。隔行扫描模式

在眼睛上下移动时,会见到线条的抖动,而逐行则比较稳定。另外,隔行扫描一般上不了1280×1024。即使是逐行扫描显示器,也必须是销售商告诉你能上这种特殊方式时,方可使用。为了避免上当,可用WINDOWS做简单测试,如果显示卡驱动程序上到了1280×1024时,图像稳定,则表示该显示器为逐行。如果图像产生混乱,则表示不是逐行。

目前的显示器都配上了自动跟踪功能,即当显示卡有图像信号时,指示灯会变色,比如从黄灯变成绿灯或其它,这样可以在开机时显示器预热之前得知计算机显示工作是否正常。

家庭或非图形专业人员选用时,用SVGA点距.28、分辨率在1024×768的隔行彩色显示器基本已可满足使用需求;如果追求高分辨率的图形质量,应选用.28,分辨率1280×1024的逐行显示器。如果是硬件发烧友的话,则应选平面直角、高分(1280×1024逐行)的15英寸显示器。当然,专业图形设计或印刷排版业人员,最好用17英寸或20英寸的大屏幕,这样,不但分辨率高,而且看着也舒服。

下面简单列一些国内和台湾较流行的品牌供参考,其中每一种品牌又有不同的点距和扫描方式。

名称	产地	英寸
ENVISION	台湾	14
CASPER	台湾	14
TOPCON	台湾	14
EMC	国产	14
GREENMATE	国产	14
GREEVIEW	国产	14
AOK	国产	14
JBC	国产	14
DATAS	国产	14
SONY	日本	14
SONY	日本	15
SONY	日本	17
SONY	日本	20
SUMSUNG	韩国	14
SUMSUNG	韩国	17
PHILIPS	原装	14
PHILIPS	原装	17
HITACHI	日本	17
HITACHI	日本	20
SAMPO	台湾	17
SAMPO	台湾	20
……		

总之,显示器的品牌数不胜数,国内和台湾都拥有相当的生产实力,质量也可靠,而且显示器大概是计算机散件中坏了最容易修的部件。所以,在选购显示器时,一定要相信自己,只要点距、分辨率、扫描方式等主要参数满意,当然还有外形也喜欢的话,就不必太在意品牌,以性价比为首要因素。当然,在选用大屏幕显示器时,就只能选购原装产品了,因为国内的大屏幕生产技术还不够成熟。

目前的显示卡

随着SVGA显示器的流行,目前市面上都是SVGA的显示卡。使用于早期ISA总线的以TVGA显示卡据多,VESA总线上流行的品牌就更多,有GL54XX系列、S3系列、TVGA系列等等。随着PCI总线技术的成熟,PCI的显示卡也纷纷登台,实乃玩家之福。

随着VESA标准的出台,SVGA已发展到了真彩色的境界。也就是说目前的SVGA通用标准从某种真彩卡的驱动程序就可以看出,1M显存可达640×480(或800×600),同屏显示256×256色(约65,000,平时俗称64K色),色彩已接近自然界中的真实色彩,2M显存时分辨率可达640×480,同屏显示256×256×256种颜色(约16,000,000,平时俗称16M色),已可凌驾于人类肉眼的辨色力之上。而S3系列的868新型显示卡,可支持4M显存,这就意味着,它可以上到1280×1024,同屏显示64K色。

显示卡的选购

显示卡的制造厂家在大陆和台湾不计其数,台湾生产的板卡做工比较考究,产品合格率也比较高;而大陆的显示卡,虽然内在质量上不错,但是合格率不太高,也就是说寿命和运行效果都不错,但是如果赶上一块坏卡,会干脆不亮,这时需要找销售商调换。这种情况出现的概率在大陆板卡中是相当高的,所以如果你拿着一块刚买的显示卡找到销售商要求调换,他也不会感到太惊奇。因此,在买卡时最好能试一下,行话叫"亮一下",这样你就放心了。在国内产品中,值得一提的是联想公司的板卡产品,其质量和合格率都要比一般厂商高,可与台湾和世界名牌一争高下,这也是大陆同行的骄傲吧。

说起显示卡的种类,真是数不胜数,我们只有从它的主芯片来确定它的种类。比较有代表性的大概就是TRIDENT系列、ET4000系列、GL54XX系列和S3系列了。这些卡不但硬件兼容性好,而且许多软件商都为它们做了驱动程序,以便充分发挥它的性能。目前国



内流行的显示卡一般都是为彩显VGA和SVGA设计的。按总线分可分为ISA、VESA和PCI总线的。ISA总线的显示卡一般是标准VGA或SVGA的，著名的有以TRIDENT为主芯片的8900C、8900D、9000C、9000B、9000I等，ET4000为主芯片的ET4000，还有一种简易卡3105。其特点是价格低廉，使用方便，无需驱动程序，可靠度也较高，适用于386以下的各种主板，某些低速486也可采用。

VESA总线的显示卡都是支持SVGA的，同时支持真彩色，著名的有TRIDENT的9400、9420、9440等，其中以9440较为成熟，9640将是它的换代产品。曾式的ET4000，GL的5424、5428、5429，还有S3的S3 805、S3 864等等。VESA总线的显示卡特点是速度快、色彩丰富，适用于486VESA主板。

PCI总线的显示卡支持SVGA和真彩色，著名的有TRIDENT的"9"打头的系列产品如9440、9680，曾式的ET4000，S3的S3"7"系列(早期COMPAQ的一体化主机中采用)，GL的543X和S3"8"系列，如S3 864、S3 964、S3 868、S3 968等。其特点是速度快、色彩丰富，带有图形加速芯片的显示卡还可在WINDOWS环境下获得更高的速度，一般还带有软解压功能(参看拙文《如何选购和安装视卡》)，可适用于PENTIUM和486 PCI主板。

显示卡的要素

显示卡除了从所用的主芯片上分出了它的软件和硬件类型以外，显存也是一个重要因素。一般来说，显存越大越好。ISA总线的显示卡一般应有512K或1M，而VESA总线的显示卡至少应为1M或2M，PCI总线的显示卡一般应为1M到4M。显存的大小是决定显示分辨率和色彩的重要因素(前文有所介绍)，而总线是决定显示卡速度的重要因素。决定显示卡的速度和显示效果的另一辅助因素是显存芯片。一般目前显示卡都应用"－6"或"－7"的芯片，6和7代表它的速度，单位是微秒，数字越小，速度越快。新型的S3 868甚至装有－4.5兆的芯片，老的还有－10的芯片呢！当然，还要选可靠一点的芯片，如著名的芯片厂家：三菱、日立、高士达、松下、德州仪器、西门子、日本电气、三星、现代、摩托罗拉等等。再有，选购显示卡时一定要注意其显存的可扩充性。比如，目前你是一块486主板，上VESA的显示卡，最好选购标准配置是1M显存可扩充为2M显存的显示卡，以后扩充仅需买几个显存芯片插上即可。

显示卡的主芯片制造商，如TRIDENT和S3等芯片，每隔一段时间便会推出一款新的改进版本，而显示卡制造商为迎合芯片供应商的变化，也会相应在显示卡的BIOS里做改动。有时候主芯片未变，而制造商为不断改进显示卡本身，也会作一些改动。这些改动版本都会标在BIOS上或主芯片上，注意选择最新版本，有利于充分发挥显示卡之威力。

显示卡的速度测定

显示卡除了它的显存大小、支持真彩与否、兼容性(向下的兼容性)外，再就是它的显示速度，一般用每秒多少字符来测试。有关测试软件请参看《大众软件》前几期的介绍。一些简单有效的测试软件如LANDMARK的SPEED2.0和SPEED6.0，它们是反复测试的，能准确报告显示卡的显示速度。

测试可在DOS和WINDOWS下进行，DOS下可测普通速度特征，WINDOWS下测图形加速功能。以SPEED2.0为例，一般双频单显卡速度在1000以下，ISA总线的VGA卡在1000到4000之间，VESA总线的SVGA卡在6000到12000。笔者有一块国产的9440显示卡，VESA的总线，插满2M显存，虽然其做工粗糙，芯片也是打磨的兼容芯片，可是速度可达13000，比联想的卡都快，而且工作稳定，兼容性极好，真是怪事。PCI总线的SVGA卡在9000到15000左右，带图形加速的PCI卡或原装一体化的显示卡可达到20000以上，在WINDOWS下的速度会更高。这就为它们在图形方式下作复杂处理(如三维动画或软解压看影碟)提供了强大的支持。不过速度太快的显示卡对一些普通游戏(尤其是对打游戏或体育游戏)的反应实在是令人无法接受，让人目不暇接，更别说动手玩了。

由于显示卡制造厂家和种类太多，所以下面选几个有代表性的为大家介绍一下(名称以主芯片命名，TRIDENT省略)：

名称	最大显存	总线	速度	图形加速	适用机型
8900C	1M	ISA	低		386
8900D	1M	ISA	低		386
9000I	512K	ISA	中		386、486
9420	2M	VESA	中		486
9440	1M/2M	VESA	中高		486
CL5428	2M	VESA	中高		486
ET4000	1M/2M	VESA	中高		486
S3 805	2M	VESA	中高		486
9440(原装)	2M	PCI	高	有	586
9440(国产)	2M	PCI	中高		586

ET4000	1M/2M	PCI	高	有	586
S3 TRIO64	2M	PCI	高		586
S3 TRIO65	2M	PCI	高	有	586
S3 864	2M/4M	PCI	高	有	586
S3 868	2M/4M	PCI	高	有	586

显示卡的驱动程序

在您购买显示卡后，厂家都会为您提供驱动程序，它可以让您在各种应用程序中发挥显示卡的最大潜力。如果您只使用标准 VGA 方式的话(640×480×16色)，那么驱动程序也就没有用了。

ISA 显示卡的驱动程序是为了给 WINDOWS 等系统软件提供高分辨率和256色而准备的。可是现在的 ISA 显示卡销售商基本上不给驱动盘(如 TRIDENT 系列的国产卡)，这就无法在 WINDOWS 环境下充分展现256色的魅力，有些软件甚至根本用不了。好在 WINDOWS 中文版为我们提供了一些常用的驱动程序，象 TRIDENT 系列和 ET4000 系列就不用发愁了。

VESA 和 PCI 显示卡一般都配有驱动程序，在 WINDOWS 下安装后，可使该卡进入高分辨率和真彩色的环境。测试卡的兼容性有一个简单的试验，在 WINDOWS 下，先设成标准 VGA，观察屏幕大小和颜色。再设成显示卡驱动程序中所列的 640×480×16(或256色)方式，观察屏幕，如果屏幕大小并无太大变化，则说明该卡向下兼容性较好，反之，则说明该卡兼容性不太好。笔者见过多种显示卡，在 WINDOWS 下选 VGA 或 WINDOWS 提供的标准驱动程序时，整个屏幕偏移并缩小，激活该卡原配的驱动程序后，屏幕才恢复正常，这说明该卡的向下兼容性较差。

选购要点

您在选购显示卡时，一定要记住几点：

1. 亮。这当然是首要的。
2. 总线匹配得当。
3. 显存扩充容易。
4. 显示卡测试速度达到标准以上。
5. 兼容性好。
6. 与显示器匹配得当。

如果您是386机器，显示器选用隔行.28的 SVGA，显示卡可选用插满1M的 TRIDENT 8900D 或插满512K的9000I。

如果您是486机器，显示器选用隔行或逐行.28的 SVGA，显示卡选用 TRIDENT 9440 或 ET4000，插1M(隔行)或插满2M(逐行)。

如果您是586机器，显示器选用隔行或逐行.28的 SVGA，显示卡选用 TRIDENT 原装9440(如联想)或 ET4000 或 S3 864、S3 868 等，插1M(隔行)或插2M、4M(逐行)。

每一种型号的显示卡会有多个不同厂商制造，它们的质量存在明显差异，应用软件测试比较。

显示卡安装常见问题

1. 插上显示卡后，机器发出嘟嘟的响声，显示器不亮。

A、显示卡未插紧，由于是 VESA 卡，前后都要充分接触。

B、显示卡坏。

2. 插上显示卡后，机器未报警，显示器不亮，风扇转。

主板与 CPU 的问题。

3. 插上显示卡后，机器未报警，显示器不亮，风扇不转。

主板有短路现象。

4. 显示版本和机器 BIOS.部分显示过大，DOS 引导后恢复正常。

显示卡兼容性差。

5. 机器自检时未显示出应有的显存。

A、显存芯片插得不对。

B、显存芯片有坏的。

6. 在显示图形时，屏幕上有不稳定的小花斑。

显存芯片有坏的。

7. 显示器显示时明显缺色。

A、显示器接头未插紧显示卡。

B、显示器的插针(与显示卡连接部分)有不到位或弯曲现象。

C、显示卡坏。

D、显示器电子枪坏。

8. 出现奇怪的硬盘分区丢失现象。

A、如果您用的是 TVGA9000B 的话，请换其它品牌。

B、硬盘出问题。

最后提醒大家，显示器的射线有害身体健康，虽然现在显示器制造商在致力减少这种损害，请您还是配上防护屏幕。

注：由于显示设备乃计算机外设之核心部件，有关资料又很少。本文许多观点乃笔者个人经验，仅供参考，如有不妥之处，望予指出并谅解。

制作多媒体演示

广东　吴腾奇

在你能够改变别人心意之前，要确保他们是集中精神的。五光十色的演示将图形、动画、音乐以及视像结合在一起，可以使观众不致打盹。直到不久以前，制作这一类的东西需要有整整一个创作部门，而且还要装备一房间的视听设备。只有大型的公司，对于最重要的事项才会去组织和制作这些活动。其它演示者只好求助于翻页图表、书写白板以及处处可见的 35mm 幻灯片。

这仍然是大多数人进行演示的方式，不论他们是推销产品、介绍新产品、抑或向员工解释公司的新政策。不过现在有所不同，任何人只要有多媒体 PC 或者 MAC 机，就可以针对各种情况而制作特定的多媒体演示。由个人电脑创制的多媒体演示可以包括平常统计演示中所有的图画、文字、图表、图形等等，还可以混人音乐、音响效果、数码视像以及动画图解等。将声音和影像结合成生动活泼的画面就把单调乏味的粉笔谈话变成了迷人的交流活动。

通过屏幕上的图标和按钮，多媒体演示程序可以让你的常规演示成为交互式控制模式，因此演示者可以精心编制每个活动，以满足特定观众的需要和兴趣。当你添加了交互式控制时，电脑的演示会成为全新的方式。交互式多媒体演示可以说是完全被用户所策动的，使它们向小摊子形式的资讯终端、电子类目报、在线训练手册或任何类型的研讨活动等应用程序打开了大门。

一、正确的开始

过去一年中，推出的多媒体软件之多十分惊人。即使日常所用的应用程序，例如文字处理和数据库管理也带有令人惊讶的强大性能，能够处理包括图画、电影、音响等各种多媒体环节。有好几种程序能将多媒体环节加入到示范及教程之中，它们的价格范围由几百至几千美元，每一种都针对特定观众和应用。在软件行业中，多媒体创作软件(MULTIMEDIA AUTHONING SOFTWARE)具有特别的意义，它指的是最精良通常也是最昂贵的程序。它们给予创作者对演示最大的总体控制能力，但要有效地运用亦需要深入研究和具备丰富的经验。像 MACROMEDIA 公司的 AUTHORWARE 和 DIRECTOR 这类的工具常常是以制作多媒体演示谋生的创作者的首选，不论他们是制造商业销售的 CD-ROM 节目或编写任何类型的课程。但对于大多数的演示以及其它中等程度课题的大部分创作者而言，多媒体演示软件这一类程序是最佳的选择。

从某种意义说来，多媒体演示程序是演示图形程序的继承者，像 MICROSOFT 公司的 POWER POINT、ALDUS 公司的 PERSUASION，LOTUS 公司的 FREELANCE GRAPHICS 以及 SOFTWARE PUBLISHING 公司的 HARVARD GRAPHICS。这些程序被设计来让人们创制出引人注目的销售和推广演示。这些演示长期以来都是采用固定的图表、图形和有着重圆点的文字等等。多媒体程序与印刷品不同，无需大大的幻灯片盒子去翻查、寻找或到处拖动。另外，对于不同的观众，可能要反映最新的统计数字，更改演示也容易得多。事实表明，让你的演示多媒体化，不但带来方便，而且还可以使你能够创制许多动态效果：场景过渡的溶化和抹擦、数据的动画化、让图形在屏幕中逐渐变大、演示重点的视像片段、背景音乐以及音响效果。虽然主流软件日渐成熟并支持这一类演示，但是有一类新程序能为你创建上述档案提供特别的帮助，其中包括 MACROMEDIA 公司的 ACTION！以及 GOLD DISK 公司的 ASTOUND，它们都有 WINDOWS 和 MACINTOSH 两种版本。MICROGRAFX 公司的 CHARISMA 以及 ASYMETRIX 公司的 COMPEL 只有 WINDOWS 版本。

上述软件对多媒体环节提供完善的支援，这些环节包括音响、动画、活动视像等等，它们也挑战那些老的护卫者，因为它们有强劲的数据处理和图表制作功能，以及内建的硬拷贝输出支持，例如演讲者的讲稿和分发的印刷品等。同时较简单也较便宜的 WINDOWS 媒体综合程序，省去了图形制作和高级插图之类的功能，换来更简单的界面和较容易的学习过程，例如 Q/MEDIA SOFTWARE 公司的 Q/MEDIA 以及 ASK ME MULTIMEDIA 公司的 SUPER SHOW AND TELL。MAC 应用程序，例如 VIVI DUS 公司的 CINE-

MATION 和 INTERACTIVE MEDIA 公司的 SPECIAL DELIVERY 都是更为专业的产品，特别着重动画和交互式特性。

二、基本构件

每种多媒体演示程序采用彼此稍有差别的模型组织一个演示，这个模型影响了程序的用户界面，即菜单和命令的安排以及各种特性所采用的名字。但是它们全都采用某些共同的基本概念，在每一个程序中演示由一系列的幻灯片(SLIDE)组成。在电影演示的程序中它们被称为场面(SCENE)，例如在 ACTION！和 Q/MEDIA 中那样。一幅幻灯片不仅仅是单个图画，它是一些物件(OBJECT，又称客体、对象或目标)的集合，有时又叫作演员(ACTOR)。它包括所有的静止影像、文字、图表(CHART)、图形(GRAPH)、电影以及所配合的音乐。制作演示时，你只要创建一些幻灯片，在每个幻灯片之中添加一些物件，然后改动物件的属性(PROPERTIES，在某些程序中称为 ATTRIBUTES)，以便使它的外观和动作符合你的要求。幻灯的属性包括它的持续时间(在屏幕上的停留时间)、背景色彩、风格、视像的过渡方式以及下一幅将是哪个幻灯片(演示通常是推进到下一幅去，但不一定如此)。在某些程序中，幻灯片的属性还包括暂停的选项，以便在持续时间的末尾插入等待按键或鼠标的动作。在这段暂停期间，演示者可以讲话或让观众提问，或者用菜单屏幕等待用户输入之后继续下去。物件也有其属性，例如可决定何时出现或消失在幻灯片中，采用何种类型的视像过度，以及假如它被点击会出现什么状况。物件也有额外的属性，例如几何形体通常有彩色属性，音乐或视像片段(CLIP)常常有一些属性用来控制音量或播放整个片段或仅仅播放其中一部分。又如果该片段短于总体活动时间，作重复的循环放演。如果在一个演示中的所有幻灯片是以固定次序简单连接的，那么每次运行该演示时都会做用样的放演。但多媒体演示程序全都有一些交互式的特性，通常是通过超连接特性(HYPERLINK PROPERTIES)来得到。当你对具有超连接属性的物件按键时，演示会跳跃至另一幅幻灯片。超连接是简单的附加品，但它们具有了你需要的所有交互性来建立目录幻灯片，其上带有好些按钮或小的影像，每个按钮连接演示程序中不同的片段。大多数演示程序支持按钮物件，但你通常也可以把超连接附加在任何类型的物件上。

在制作和编辑一个演示时，大部分的工作都是在一个幻灯片视窗内进行的，它显示当前幻灯片连同菜单以及若干浮动子视窗。绝大部分演示程序提供一系列其它的视图，它们或让你接入本幻灯片视图没有的一些操作，或者令某些操作变得更加方便。有一个时间行(TIMELINE)视图是以图形方法来表示幻灯中物件间的时间关系，并令制作者更容易重新安排它们。有一个幻灯片排序器视图让你可以快速地观察和重排幻灯片的次序，还有一个大纲(OUTLINE)视图，将所有幻灯片和物件收缩成为紧凑的单行描述语言，对于那些极度依赖文字的演示，修改起来更为容易。你会发觉一个合乎逻辑并一致的布局让演示可以更容易地安排和组织，并使它们的外观看起来井井有条。

在标准的幻灯片设计中，幻灯片具有类似的内容就会有类似的外观，用来建立或者刷新一个演示将更容易，而大部分演示程序都提供某种类型的模板(TEMPLATE)的简化设计过程。不过不同的程序其模板可能有不同的意义。模板可能控制着单幅幻灯片的版式(STYTE)，它是藉着定义一套彩色方案、一种文字风格以及通过设定其大小和放置多媒体环节的固定位置(PLACEHOLDER)来实现其功能的。但是在 ASTOUND 和 COMPEL 这类程序中，模板却可以施加在全部演示上，而每个模板包括了一系列的幻灯片版式，用来控制个别幻灯片的布局和外观。另一方面，在 CHARISMA 中你要将一个主板式(MASTER STYLE)施加到某个演示上面，当要创制新的幻灯片时可在主版式的各种模板中选出合适的来运用。不过无论程序采用了哪一个名称，本质上都是要做到对演示有着这一类控制。对于重新格式化每幅幻灯片，只需简单地对整个演示选定一种新的模板版式(或者是主版式)，这种模板型式特别有用。当然，对某些种类的演示你会更偏爱于不具逻辑性、自由表达的外观，在这种情况下你可随心所欲地自由安排幻灯片。

三、素材至上

没有素材，创制演示是不可能的。要得到它，有两种基本办法：创作出来或购买回来。如果你有技巧和相应设施来创制全部有关的影像、音乐、音响效果以及视像，当然可以不必外求。但是大部分用户通常需要购买，而 CD-ROM 上的多媒体素材正符合你的需要。本文不可能一一罗列这类光碟的所有素材，甚至也不能全部列举用户 CD-ROM 的出口出品公司，不过可以指出部分知名厂商及一些注意事项。每种版本的 CorelDRAW！都附有极大量的前贴图(CLIP ART)，但还有更多是来自其他厂商的。Corel 公司还推出 Corel GALLERY CD-ROM，它有 1 万个以上的剪贴图。还



有百多种 Corel PROFESSIMAL PHOTOS 光碟，其每一张都有超过 100 幅用 PHOTOCD 格式制作的图画。ARIS ENTERTAINMENT 公司推出了好几张 MEDIA CLIPS 光碟，其主题包括动物、景色以及飞行器等等。其他出色的照片和视像片段(VIDEO CLIP)的来源有下列一些公司：WAYZATA TECHNOLOGIES、JASMINE MULTIMEDIA PUBLISHING 以及 MPI MULTIMEDIA。

声音效果 CD-ROM 在市场上有几十种，但 INNOVATIVE MEDIA 公司的 SONIC WAVE 3000 FOR WINDOWS 似乎是较为完整的品种之一。就音乐而言，PROSONUS 公司的 MUSIC BYTE(FOR PC 或者 MAC 版本)包括了 CD 音响、MIDI 以及数码音响片段。影像 CD-ROM 也常常包括很有用的音响选段。商品化的数码音响或视像片段以及扫描所得的图片既不昂贵也容易取得，但却有重要的问题要慎重考虑：你需要进行数码化的东西，其版权可能为某人所拥有。为了能在你的演示上使用它，应该先从版权拥有者那里取得许可。

四、多媒体工具

由于多媒体演示可以包括任何类型的媒体，因而任何电脑应用程序都可以用某种方式来制作演示素材。有些工具，特别是能编辑影像、音响以及视像的那些程式对演示创作者最为有用。大部分演示程序都可以应付一系列的影像文件格式，但有时候你会需要一种特别的工具来转换和整理影像。例如要把它裁切到一定的尺寸，要使用彩色色调或调色板匹配，或要降低影像的反差用作背景等等。EQUILIBRIUM TECHNOLOGIES 公司的 DEBABELIER 这类的程序是特别设计来转换文件格式和彩色深度的，而它们对这个特定任务做得相当出色。不过总的来说，用上一个好的影像编辑器，如 ADOBE 公司的 PHOTOSHOP 或者 ALDUS 的 PHOTOSTYLER，大部分人都可以做得几乎同样好。

数码音响片段有可能需要进行细微调整或者小许音调调节，也可能你想把音乐和声响效果混合起来，并灌录到声轨上。在 MAC 电脑中，MACROMEDIA 公司的 SOUND EDIT 16 把这项工作做得很好。而 WINDOWS 用户的选择，可以是来自 TURTLE BEACH SYSTEMS 公司的 WARE FOR WINDOWS 以及 INNOVATIVE MEDIA 公司的 SOUND FORGE。音乐伴奏也可以透过外接 MIDI 得到，因为 WINDOWS 本来就支持 MIDI。算法组曲程序例如 PG MUSIC 公司的 BAND-IN-A-BOX 以及 BLUE RIBBON SOUND WORKS 的 SUPER JAM 是即兴创制音乐的绝佳方式。选定一种风格和速度，键入和弦变化，就可以为歌曲提供一个标准的 MIDI 文件。

编辑和处理 QUICK TIME FOR WINDOWS 片段或 VIDEO FOR WINDOWS 片段的先进工具包括 ADOBE 公司的 PREMIERE 和 ATI TECHNOLOGIES 公司的 MEDIA MERGE。从一些静态影像来创制令人激动的视像，其中一种办法就是在它们之间进行图形融合(MORPH)。尽管在去年几乎每个电视广告都具备了这种特性，但它仍然是很迷人的。HSC、NORTH COAST SOFTWARE 以及 GRYPHON 这三家公司提供了并不昂贵但又有效率的图形融合软件，而在图形工具和软件附带品中，图形融合功能正越来越频繁的出现。为了要让你对为工具所付的每一分钱都尽其所用，一些图形软件的附带品是免费的。COREL SOFTWARE 公司现在提供不同版本的 CorelDRAW，每个版本都包括同名的插画程序、影像编辑软件以及大量的影像和字体集合，U-LEAD SOFTWARE 公司的 MEDIA STUDIO 是另一个吸引人的附带品，虽然没有 CorelDRAW 那么著名，但它专注于为演示准备素材的方面。它的模组包括音响、静止影像以及视像编辑器，还有图形融合程序以及一个非常有用的媒体分类器。

五、显示出来

一种交互性多媒体演示程序可以运行在普通的电脑显示器上，但即使观众不多，也希望看得大一点。可供选择的包括大面积演示用的显示器、视像投影机或 LCD 投影板。这些投影板由 INFOCUS、NEC、PROXIMA、POLAROID 和 SHARP 等公司制造，采用普通的高影投射机来显示现场电脑视像。把它连接到 PC 或 MAC 电脑的视像输出端口，并放在投影机的上方原本是放透明片的位置。对于移动式演示者，最好的组合就是一个笔记本电脑加一块投影显示板。

现在制作媒体演示变得越来越容易，更多公司的会议室配备了视像显示设备，让更多人可以观看，但成本依然不菲。即使是最便宜的解决方案——一块投影板，价格亦在 1000 美元以上。还是由于这高昂的成本，使多媒体演示一时还未被学校或小型办公室采用，不过随着时间的推移价格会不断下降，而多媒体电脑会变得更为强劲，素材也日益丰富，演示的创作更为容易，综合式数码演示必将成为日常生活中不可或缺的一部分。

数据压缩软件

浙江 亚伦、摩西

数据压缩文档管理软件已连载了好几期，有关的压缩软件却一直没有提，为什么？实在是不为什么，只是要介绍的东西太多，而杂志的容量有限。细心的读者一定注意到前几期有些文章已使用了小六号字，这也是一种数据压缩。现在诸位一定已明白了数据压缩软件的起源——为了在有限的载体上容纳更多的数据，于是数据压缩软件应运而生。

对于其它微机技术来说，数据压缩的起步可以说比较晚。早期使用的压缩技术都基于统计模型，直到80年代初基于字典压缩的新技术才慢慢推广开来。诸位一定惊异于压缩技术的神奇，一个文件被压成一半大小，何以能无损还原呢。

数据压缩包含了非常多的软件和硬件技术，这些技术各不相同，在以下所要谈及的一些压缩软件大都是基于LZ77、LZ78算法并加以修正而成，象ARJ就采用了LZSS算法结合HUFFMAN编码的方法。而LZ77正是字典压缩的起源。

大家都知道一个文本文件是由一些单词组成，而且必定有重复现象发生，就象现在正在撰写的这篇文章就不时地用到"数据压缩"一词，压缩的原理就是在文件的头部做一个类似字典的东西，把"数据压缩"这个词放在"字典"中，并为这个词指定一个占较少字节数的编码，而文章中的"数据压缩"一词均用此编码代替，以达到压缩的目的。当然这只是一个浅显的解释，压缩软件在实际运作中并非如此简单，还要使用滑动窗口自适应等技术和一些笔者看了也头痛的演算方法，在此就不一一细述。也许有人会问，文本文件可用字典技术，那其它文件怎么办呢。这就无需操心了，因为对于压缩软件来说，一个文件中的"数据压缩"一词和"@＃＄％^"一样是无意义的，关键在于冗余码（重复部分）的多少。

PC机上最早的压缩软件是ARC，ARC的诞生对PC平台来说是一场风暴，诸位可以想象1985年的硬盘价格和容量（笔者在1993年买了个40M的硬盘要1800元）。ARC以共享软件的方式发行，一度统治了整个PC世界，直到市面上出现了大量的共享压缩软件，ARC才日渐没落，其中最有名的竞争者是PKZIP、LHA和ARJ，可以说是压缩软件的经典。在最近流行的压缩软件中，RAR和AIN是较为优秀的两种。

一、PKZIP

PKWARE公司的PKARC原使用与ARC一样的压缩算法，甚至连压缩文件的后缀也是一样，由此受到ARC的控告而引出一场官司。PKWARE只好重起炉灶，以LZ77为基础推出了PKZIP软件，凭着较高的压缩率和较快的压缩速度很快就使ARC失去优势，从而成为压缩软件的冠军，很多工具软件都提供对PKZIP压缩格式的支持，高版本的PCTOOLS内甚至包含了该软件包主要功能。

笔者手头的PKZIP是PKWARE于1993年推出的2.04G，它包括四个可执行文件：PKZIP，PKUNZIP，ZIP2EXE，PKZIPFIX。其中PKZIP.EXE是压缩程序，用于将文件压缩成后缀为ZIP的包；PKUNZIP.EXE是还原程序，用于将后缀为ZIP的压缩文件解压；ZIP2EXE.EXE是生成自解包程序，用于将ZIP文件生成可执行的自解包；PKZIPFIX是ZIP修复程序，能对坏了的ZIP包做部分修补。PKZIP能检测并利用80386和80486 CPU；自动使用EMS和XMS内存；具有网络功能，支持NOVELL Netware；能使用32位DPMI。

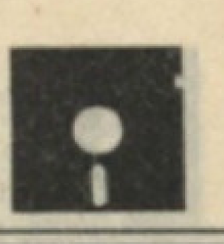
（一）PKZIP

PKZIP是用于建立和更新压缩档案的实用程序，它的功能非常强大。它有许多选项，但只要知道几个基本选项就可使用。当需要使用其它功能时，您可再学习它们的用法。

PKZIP的用法是：

PKZIP [OPTION] ZIPFILE [@LIST] [FILES…]

其中[OPTION]是参数，要求前面加"-"，放在[FILES…]后也行，参数之间要用空格隔开；ZIPFILE



是用户指定的压缩档案名；[@LIST]是包含想压缩文件列表的文件，这个参数可能会用的人不多，但确实很有用，如果你有很多文件要压缩，它们又不在同一个目录下，你只需把这些文件名（含全路径）写到一个名为LIST的文件中，键入"PKZIP @LIST -r -p"即可；[FILES…]是所要压缩的文件。

可用的参数有（要注意PKZIP的参数有大小写区别）：

-a　在档案中加入文件，如果没有发现指定档案就新建一个。

例如：PKZIP -a TEST C:\WORK*.*

将C:\WORK子目录中所有文件压缩到TEST.ZIP中。

-b[drive]　在指定盘上建临时文件，drive为指定驱动器。

-d　在压缩档案中删除一个或几个文件。

-e[x,n,f,s,0]　采用不同的文件压缩方式。

-ex　使用最大压缩率压缩，速度较慢。

-en　使用一般压缩率。

-ef　使用高速压缩，压缩率降低。

-es　特别快速压缩，压缩率更低。

-e0　不压缩，速度最快。

-f　当源文件更改时，对包内文件进行更新。

-l　显示软件版权声明。

-m[f,u]　把文件压缩到压缩档案内，源文件将被删除。f与u的不同在于f要求包内存在同名文件，与-f参数功能一样。

-u　同-f功能相似，但事先不作检查。

-p|P　把子目录中的文件压缩后放入包内子目录中，要和下面的-r参数一起用。P能自行指定子目录名。

例如：PKZIP -r -p A:TEST C:\WORK*.*

将C:\WORK中包括所有子目录及文件压到A盘的TEST.ZIP中。

-r　当被压缩的文件有子目录时则会在压缩文件内建相同的子目录。

例如：PKZIP -r TEST \WORK*.*

将WORK（包括下级子目录）中所有文件压缩到TEST.ZIP中（不包括子目录名）。

-s[pwd]　用口令保护压缩文件（如不跟口令，则提示输入口令），在解压缩时必须敲入相同的口令，才能解开。

-v[b][r][m][t][c][d,e,n,o,p,s]　查看压缩文件，前五个参数只能任选一个，后面的六个可以任意组合。

例如：PKZIP -v WORK.ZIP

显示压缩包WORK.ZIP信息。

vb　简短列出压缩文件内所有文件的长度、压缩方式、文件大小、压缩率、日期、时间、文件名。

vr　列出压缩文件内所有文件信息，比vb多了32比特CRC码、文件属性。

vm　和vr一样，但时间最新的在前面。

vt　逐个文件地显示信息，除vr所列外增加了文件类型、所用操作系统、PKZIP版本及所需PKUNZIP的版本。

vc　列出解压文件内所有文件的注释。

vd　按文件日期排序列出。

ve　按文件扩展名排序列出。

vn　按文件名排序列出。

vo　按文件原压缩过程先后列出（默认方式）。

vp　按文件压缩率排序列出。

vs　按文件大小排序列出。

-&[f|l|u|ul|w|v][s[drive]]　检查磁盘并对磁盘做一些处理，如加卷标，提示换盘等，当压缩文件在一张盘上放不下时可用此参数。

&f　在写入压缩文件之前先判断磁盘是否格式化，没有则对磁盘做快速格式化。

&l　在写入压缩文件之前先判断磁盘是否格式化，没有则对磁盘按低密格式做快速格式化。

&u　在写入压缩文件之前不管磁盘是否格式化，都对磁盘做标准格式化。

&ul　在写入压缩文件之前不管磁盘是否格式化，都对磁盘按低密格式做标准格式化。

&w　在写入压缩文件之前删除盘上所有文件。

&v　在写压缩文件时带写校验。

&s(A或B)　允许带子目录，但同时要加-rp参数，其中drive为要备份的盘。

-a+　在压缩完成后清除所有文件的属性。

-c　建立/修改全部文件的注释，可以写一些你想记录的信息。

-C　仅对新文件加注释。

-i[-]　带原文件属性进行压缩，用此参数时不要使用a+参数。

-j|J<h,r,s>　屏蔽/不屏蔽文件属性为<隐含/系统/只读>（默认为jhrs）。

-k　不改变原档案文件日期。

-o　将压缩文件日期设置为档案中最新文件的

日期。

-q 在注释中允许 ANSI 代码。

-t[date] 取指定日期或更晚的文件(默认为今天)。

-w|W<h,s> 压缩|不压缩(隐含,系统)文件(默认=whs)。

-x<file> 不压缩指定的文件。

例如:PKZIP -x *.TXT TEST C:\WORK*.*

将 C:\WORK 子目录中,除后缀为 TXT 外的所有文件,压缩到 TEST.ZIP 中。

-x@list 不压缩指定列表文件中的全部文件。

-z 建立或修改压缩档注释。

-! 在压缩档文件加入授权校验(仅适用注册版本)。

-$[drive] 在压缩档文件中保存卷标(默认当前盘)。

-@list 生成列表文件 list。

-= 以兼容方式打开文件。

-3 不使用 386 和 386 以上 CPU 的 32 位指令。

-^ 压缩过程中显示命令行。

-+ 不使用扩充内存(EMS)。

-- 不使用 UMB/HMA 内存(XMS)。

-~ 不使用网络功能。

-) 不使用 32 位 DPMI。

-(使用"慢"内存拷贝(MemCopy),适用于低速机器。

(二)PKUNZIP

PKUNZIP 是个档案还原软件,其用法是:

PKZIP [OPTION] ZIPFILE [@LIST][FILES…]

可用选项有:

-c[m] 将解压过程显示在屏幕上,m 如同用 More 命令,每显示一满屏就暂停。

-d 在压缩文件中源文件带有子目录,用此参数可在解压时按照原来的子目录建立那些目录,并把文件解压到原子目录下。

例如:PKUNZIP -d A:TEST C:\WORK

将 A 盘中 TEST.ZIP 还原至 C 盘 WORK 子目录下。

-e[c|d|e|n|p|r|s] 以一定的顺序还原文件。

ec 按 32 比特的 CRC 码大小的顺序解压。

ed 按文件日期的顺序解压。

ee 按文件扩展名的顺序解压。

en 按文件名的顺序解压。

ep 按文件压缩率的顺序解压。

er 按压缩文件时的倒序解压。

es 按原文件大小的顺序解压。

-f 更新目标目录下的文件,当发现源文件的大小发生变化就展开压缩文件。

-j|J<h,r,s> 屏蔽|不屏蔽文件属性为<隐含/系统/只读>文件(默认为 jhrs)。

-n 只还原日期最新的文件。

-o 解压过程中覆盖同名文件。

-p[a/b][c][#] 选择将解压后的文件以什么方式输出到什么设备上去。

pa 将解压后的文件以 ASCII 码的方式输出到打印机。

pb 将解压后的文件以二进制码的方式输出到打印机。

[c] 将解压后的文件以上述方式输出到串口

[#] #为串口号。

-q 允许 ANSI 注释,可利用 ANSI 绘图语句做出彩色的注释。

-s[pwd] 如果在压缩过程中使用了口令保护,在这儿就要键入相同口令[若不给口令,则提示输入]。

-t 测试压缩档文件完整性,这个参数较重要,可在压缩完后测一下以保证可靠性。

-v[b][r][m][t][c,d,e,n,o,p,s] 查看压缩档,用法参见 PKZIP。

-x<filespec> 不还原指定的文件。

-$ 在目标盘上恢复卷标。

-@listfile 生成列表文件。

-3 不使用 80386 或更好 CPU 的 32 位指令。

-^ 回显命令行。

-+ 不使用扩充内存(EMS)。

-- 不使用扩展内存(XMS)。

-) 不使用 32 位 DPMI。

(三)ZIP2EXE

这是一个生成自还原档案的程序,可将压缩包转化成可执行文件,这样做的好处是你可以不必一直带着解压程序。

用法:

ZIP2EXE [OPTIONS] ZIPFILE

可用参数有:

-j 建最小的 PKSFX 程序,默认为标准 PKSFX 程序。

-e 将 EXE 文件转化为 ZIP 文件。

zipfile 是要建自还原档案的 ZIP 文件的名字,默



认扩展名是 ZIP。

例如:ZIP2EXE -J TEST

以最大压缩比将 WORK.ZIP 生成一个可自解包的可执行文件 TEST.EXE。

(四)PKZIPFIX

PKZIPFIX 是 ZIP 修复程序,在 ZIP 文件受损后,它可重建指定的 ZIP 文件并尽可能根据原 ZIP 文件,建一个 PKFIXED.ZIP 文件。然后,用 PKUNZIP 即可以从 PKFIXED.ZIP 中还原被压缩文件。如果你的 ZIP 文件出了问题,通常能把大部分程序挽救回来。

用法:PKZIPFIX ZIPFILE

二、LHA

LHA 来自日本,作者是 Haruyasu Youshigki。它的流行除了程序本身的优势外,还有两个特殊的原因。一是因为 LHA 的源代码公开,可以移植到不同的操作系统和硬件平台;二是作者允许将他的程序用于任何目的,包括商业方面(很多共享程序都不允许用于商业或其它谋利行为)。所以 LHA 流传甚广,很多商业软件也用它打包,做成安装程序。

LHA 适合于压缩单个非常庞大的文件,它的参数比 PKZIP 和 ARJ 都少,看上去使用要方便一些,用法如下:

LHA <COMMAND> [/OPTION [-+ 012 | WDIR]] <ARCHIVE[.LZH]> [DIR\] [FILENAMES]

其中<command>是 LHA 的命令,如果不输入命令,LHA 将显示帮助信息;[/option]是参数,可在一个命令中使用一个以上的参数,必须前置"/"或"-";WDIR 是工作目录名,用来存放临时文件;<archive[.LZH]>是用户指定的压缩文件名,它的默认后缀是 LHA;[DIR\]是欲压缩文件的目录;[filenames]是欲压缩的文件名(含通配符)。

命令:

A　将文件压缩放入到压缩包中。如果你指定的压缩包不存在,LHA 会自动生成一个新的压缩包,A 命令会把你所要压缩的文件全压到压缩包内,不检查文件的新旧;如果你不希望旧文件覆盖新文件可用 U 命令。

F　能对压缩包进行检查。如果包内有与欲压文件同名的文件就会进行比较,将最新文件压进压缩包中,但必须保证所指定的包是存在的。此命令不会自行建立新的压缩包。

M　和 A 命令相似,区别在于它能将源文件删除。

P　将压缩或解压文件输出到标准输出设备,不是输出到磁盘上。

E　展开压缩包中全部文件或指定文件。如果当前目录有一个比你想解开的文件更新的同名文件,那么 LHA 就不会把压缩包内的那个文件解开。

L　列压缩包中的文件清单。

S　用来生成一个自解压包。必须先用 LHA 压缩一个压缩包,再进行转换。

U　作用和 A 相似,但它会检查文件的时间,以保证包内的最新版本。

D　删除压缩包中的指定文件。

X　带子目录解压缩,如果目录不存在,LHA 会替你建一个。

V　列出压缩包中文件的详尽信息。

T　检查压缩包的文件完整性,即进行 CRC 奇偶校验检测。

参数:

LHA 的选项参数后面可以跟上 0、1、2 三个数字中的一个,通常情况下 1 代表此功能开启,0 代表此功能取消。这两个数字也可用+、-来表示,+代表 1,-代表 0。

R　R0 仅处理指定文件。

R1 以递归方式搜集文件并能在指定目录的子目录中寻找。

R2 在指定目录的子目录中操作。

X　允许扩展的文件名。

P　区别全路径名。

A　指定文件属性。

T　时间标记参数。

O　使用与旧版本兼容的模式。

I　不忽略字母大小写。

S　遇见新的同名文件跳过不报告。

D　在压缩文件中存储路径名。

W　指定工作目录。

M　在处理文件过程中对所有提问回答 YES。

C　跳过时间标记检查。

Z　不压缩的模式。

H　选择文件头阶层。

N　屏幕状态显示指定。

L　显示完整的文件路径名。

F　写的时候不检查。

应用举例:

LHA A TEST *.TXT *.DOC

将当前目录中所有以 TXT 和 DOC 为后缀的文件压缩到一个压缩文件 TEST. LZH 中。

LHA V TEST

显示 TEST. LZH 中所有文件的压缩信息。

LHA U TEST Q. DOC *.GZH

将 Q. DOC 和以 GZH 为后缀的所有新的源文件压缩后放入原压缩文件 TEST. LZH 中。

LHA M TEST A. ASM

将 A. ASM 移入 TEST. LZH 中(压后删除盘上源文件 A. ASM)。

LHA E TEST

将 TEST. LZH 压缩文件解包。

LHA X TEST

将 TEST. LZH 带目录解包。

LHA P TEST

显示 TEST. LZH 中所有源文件内容。

LHA D TEST L. TMP

删除 TEST. LZH 中的文件 L. TMP。

LHA S TEST

将 TEST. LZH 生成一个自解包 TEST. EXE。

三、ARJ

ARJ 可能是目前最为流行的压缩软件，基本上可以说是人手一份(你还没有吗?)。关于 ARJ 的一个说法是它的发行量已近饱和，所以即使有很多刊物已提起过 ARJ，我们不得不再次提起，笔者手头的 ARJ 是最新的版本——V2. 50。

ARJ 2. 50 是 1995 年 8 月由 Robert 和 Susan Jung 推出，相对于 2. 42c 版的改动并不多，只是修正了一些小错误，增加了两个新参数“-HV”和“-H＃2”。在 ARJ 最近的几个版本中，改动最大的是 2. 41 版和 2. 42a 版，都增加了十几个参数。在 2. 41 和 2. 50 之间的四个版本都是 BETA 测试版，直到 2. 50，可能是作者觉得较为满意才定为正式版。ARJ 是笔者所见的参数最多的软件，多得有点吓人，2. 50 版提供了 23 个命令和 156 个参数。这既是 ARJ 的优点也是它的一个缺点，参数多是作者考虑到使用的方方面面，所以功能也强，但这么多的参数记忆也困难，能把它全使一遍的人一定不多(除非是 ARJ 的狂热爱好者和专业研究者)。在此不可能把 ARJ 所有的参数和开关都列一遍，只提及一些常用的参数和命令。其中大多数的命令你可参照前文所谈的 LHA，事实上大多数压缩软件的命令和参数都是大同小异，你只要用熟了其中一个，其它压缩软件的用法一看就会了。

扩展命令行格式：

ARJ <COMMAND> [{/|-}<SWITCH>[－|＋|<OPTION>]…] <ARCHIVE_NAME>[. ARJ][<BASE_DIRECTORY_NAME>\] [<! LIST_NAME>|<PATH_NAME>|<WILD_NAME>…]

其中<COMMAND>是 ARJ 的命令；[{/|-}<SWITCH>]是 ARJ 的开关，可放在命令行的任意位置，并可多个同时使用，前面要放“/”或“-”；[－|＋|<OPTION>]是 ARJ 的切换开关，用“－”或“＋”来指定状态；<ARCHIVE_NAME>[. ARJ]是指定的压缩包文件名，默认后缀是 ARJ，对于多卷压缩包则依次为 A01、A02、A03、…；[<BASE_DIRECTORY_NAME>\]是 ARJ. EXE 文件所在的目录名；<! LIST_NAME>用来建立列表文件；<path_name>是所要压缩文件的路径；<wild_name>是含通配符的文件。在一般使用中自然不必用以上所有项，可根据自己的需要来确定。

常用命令：

A　添加文件到压缩包，这是最基本的压缩命令。

D　删除压缩包中的文件。

E　展开压缩包中的文件。

F　更新压缩包中的文件。

L　列压缩包中的文件清单。

M　将文件移入压缩包中。

T　检查压缩包的文件完整性。

U　修正压缩包中的文件。

V　列出压缩包中文件的详尽数据。

X　带子目录解压缩。

常用开关：

C　关闭时间检查功能，强制性解出文件。

E　在压缩文件中不带路径名。

F　更新所遇到的文件。

G　为压缩文件加密码保护。

I　关闭显示压缩百分比的指示。

M　确定使用的压缩方式。

0　只打包不压缩(就象备份那样)。

1　压缩速度和压缩率的最佳组合，为默认值。

2　较好的压缩率和较快的压缩速度。

3　较差的压缩率和更快的压缩速度。

4　最快的压缩速度。

N　只和新文件有关的操作。



R 带子目录进行操作。

S 设定压缩文件的时间标记。

U 更新文件。

V 使用多卷操作。

W 设定工作目录。

X 仅处理除选择文件外的其它文件。

Y 对操作过程中的所有问题回答 YES。

ARJ 的命令和参数实在太多了，有些未列入常用命令和参数中的选项往往也有着意想不到的作用，这主要看玩家个人的使用习惯而定，用久了也许每个人都会有一些常用参数，以下举一些常用命令格式的例子，以方便初学者。

ARJ A TEST \WORK*.TXT

压缩目录 WORK 中所有后缀为 TXT 的文件到 TEST.ARJ 中。

ARJ A -E TEST \WORK\

压缩目录 WORK 中的所有文件(不含 WORK 下子目录)到 TEST.ARJ 中。

ARJ A -JE TEST \WORK\

压缩目录 WORK 下所有文件到自解压文件 TEST.EXE 中(执行 TEST.EXE 后，可将原被压缩文件自动解压还原。)

ARJ A -JT TEST \WORK\

压缩目录 WORK 下所有文件到 TEST.ARJ，并校验此文件。

ARJ A -JM TEST \WORK\

用最大压缩率压缩文件。

ARJ A -M4 TEST \WORK\

使用最快的压缩速度压缩文件。

ARJ A -GPASS TEST \WORK\

使用口令"PASS"加密压缩文件。

ARJ L TEST

列出压缩包 TEST.ARJ 中文件。

ARJ V TEST

显示压缩包 TEST.ARJ 中文件及详细情况。

ARJ A -V1440 A:TEST \WORK\

将 WORK 目录中所有文件压缩到 A 驱 1.44M 盘上(用于压缩至多张软盘上)。

ARJ A -VVWAS A:TEST \WORK\

将 WORK 子目录下所有目录及文件压缩备份到 A 盘多张软盘的压缩包 TEST 中，插盘时响铃，自动测试磁盘空间，保持压缩包中各个文件完整，并可在换盘时输入 DOS 命令(用 EXIT 返回 ARJ)。压缩后各盘文件名依次为 TEST.ARJ，TEST.A01，TEST.A02…。

ARJ E TEST

不带路径解压文件 TEST.ARJ(解压列入一个目录)。

ARJ X TEST

带路径解压文件 TEST.ARJ。

ARJ X -V -Y TEST

带路径解压多卷压缩文件 TEST.ARJ.A01.A02…，并对所有提问回答 YES。

ARJ X -JR1 TEST

带路径解压文件 TEST.ARJ，并可跳过 TEST.ARJ 中的坏块。

ARJ J TEST1 TEST2.ARJ

将压缩文件 TEST2.ARJ 加入到另一个压缩文件 TEST1.ARJ 中。

四、RAR

RAR 是一个压缩软件，也是一个多功能集成档案管理工具。EUGENE ROSHAL 在 1995 年 8 月推出了最新的 1.55 版。这是一个颇有特色的工具，它引入了新的独创压缩算法，允许较高的压缩比率，尤其对于可执行文件、库文件和大的文件更为有效。灵活的全屏交互式界面，鼠标和菜单的控制自然比命令行更方便。用创建"solid"文件的方法，使在压缩大量小文件时比其它方法的压缩率提高了 10%－50%。

它的特点是：

支持全屏和命令行界面；

支持交互式安装自解压；

能处理非 RAR 的压缩包，如 ZIP、ARJ、LHZ 等；

能使用外部模块创建和改变自解压包，如安装自解压；

能建立多卷自解压包；

在不需 ANSI 驱动的情况下，支持 ANSI 的色彩注解及其它特征；

能修复损坏的压缩包，也可锁定以防改变。

(一)命令行用法

RAR <COMMAND> -<SWITCHES> <ARCHIVE><@LISTFILES…> <FILES…>

命令：

a 加文件到档案。

c 加注释到档案。

cf 加注释到文件。

cw 写注释从档案到文件。

d 从档案中删除文件。

e　展开文件到当前目录。

en　输入到档案。

f　更新档案内文件。

k　锁定档案。

l　列档案中文件目录。

m[f]　移动到档案(仅适用于文件)。

p　打印文件。

r　修复档案。

s[file.sfx]　把档案转变为自解压(能使用交互式自解压模块)。

t　测试档案文件。

u　更新档案内文件。

v　档案内容的详细列表。

x　全路径解开文件。

参数:

-$[drive]　提供卷标支持。

-av　加校验(注册版才有)。

-av-　关闭校验。

-b　制作备份。

-bw　黑白(单色)模式。

-c-　关闭注释显示。

-cfg-　不读配置文件。

-col　彩色模式。

-dh　关闭文件共享。

-ds　加入到 solid 文件时不排序。

-e<s,h,a,r>　文件属性。

-ed　不加入空的目录。

-ems-　不使用 EMS。

-ep　不使用指定的路径。

-epl　不使用基本目录。

-f　更新文件。

-ialt　只用右 Alt 键改变底行的帮助信息。

-m<0、1、2、3、4、5>　设置压缩级别。

-o-　不写覆盖遇到的同名文件。

-o+　写覆盖遇到的同名文件。

-p<password>　设置口令。

-r　带子目录操作。

-s　创建一个 Solid 压缩包。

-sfx[fil.sfx]　创建一个自解压包。

-std　STD 输出模式。

-tk　不修正压缩包的数据。

-tl　设置压缩包的日期为最新的文件日期。

-u　更新文件。

-v　根据自动测定的大小创建多卷压缩文件。

-v<size>　指定每卷字节数:Size=<size>×1000 字节。

-v<size>b　指定每卷字节数:Size=<size>×字节。

-v<size>k　指定每卷字节数:Size=<size>×千字节。

-vd　在创建卷之前清除盘中文件。

-w<path>　指定工作目录。

-x<file>　不处理指定的文件。

-x@<list>　不处理在列表文件中指定的文件。

-y　对所有的提问回答 YES。

-z<file>　把文件中的注释加到压缩包中。

自解压包可使用的参数:

-e　展开自解压包(默认)。

-t　测试自解压文件。

-v　查看压缩包的内容。

(二)交互模式

运行 RAR 便出现全屏界面,左边为文件窗,右边是信息窗。按 Alt 就会出现参数提示。

Alt+C　切换单色和彩色模式。

Alt+D　选择驱动器。

Alt+J　DOS 外壳。

Alt+M　选择压缩模式。

Alt+P　设置口令。

Alt+S　保存设置。

Alt+W　为临时文件设置工作目录。

F1　帮助信息。

F2　加一文件到档案、没有此档案就自动建立。

F3　查看一文件(如果外部查看器未设置将使用内建的查看器)。

F4　更新档案内文件——只有最近改变的文件才被加入和替换档案内的老文件。

F5　创建多卷档案。

F6　将更新文件加入压缩包中。

F7　移动文件到档案。

F8　删除文件或目录。

F9　设置/存储参数。

F10|ESC　退出 RAR。

Alt+F2　创建一个 solid 档案。

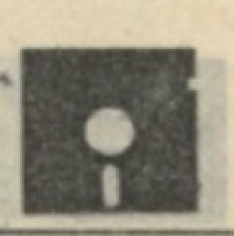
Alt+F3　查看文件(使用内建查看器)。

Alt+F4　创建一个自解压档案。

Alt+F5　创建一个自解压卷。

Alt+F6　创建一个 solid 多卷档案。

Alt+F7　创建一个 solid 自解压卷。



Alt+F8　试图修复坏的档案。

Alt+F9　创建一个 solid 自解压包。

当你把光条移动到一个档案文件上并按下回车键时，你已进入一个档案之中，这时的功能键也有所改变：具体地针对一些档案的操作。

F1　帮助信息。

F2　测试档案。

F3　查看一个文件(如果外部查看器未设置将使用内建的查看器)。

F4　带目录展开文件。

F5　加注释到档案。

F6　展开文件到当前目录。

F7　制作一个自解压档案。

F8　从档案中删除文件。

F9　设置/存储参数。

F10|ESC　从档案中返回。

Alt+F3　查看一个文件(用内建查看器)。

Alt+F4　展开文件到备用目录：

Alt+F5　加文件注释。

Alt+F7　锁定压缩档以防修改。

(三)RAR 的附带工具

在 RAR 的软件包内包括了两个实用工具。RCVT 是压缩程序的转换工具，可以把其它压缩工具所做的压缩包转换成 RAR 格式；UNRAR 是作者提供的一个解 RAR 的工具，并附送了源码，以方便使用者学习。

RCVT 具有可变的配置，修改 RCVT. CFG 文件就可增加所转换文件的种类，并支持嵌套压缩文件的转换，支持通配符，能移动压缩文件的注解，如果出现错误会将错误情况记录在一个文件中。用法如下：

RCVT [-SWITCH[-]] <ARCHIVE>

参数：

-r[—]　转换子目录中的压缩档。

-n[+]　转换嵌套的压缩档。

-k[+]　保存压缩档的时间。

示例：

RCVT -r *. *

转换所有的压缩档到当前盘。

例如：RCVT book. lzh

转换 book. lzh 文件

UNRAR 能对 RAR 包进行测试、查看和还原，解压速度快，能解开文件的口令，仅需 150K 的内存，而且无需注册。

用法如下：

UNRAR <COMMAND> -<SWITCHES> <ARCHIVE> <FILES…>

命令：

x　带目录展开文件。

e　展开文件到当前路径。

t　测试压缩文件。

v　列出压缩文件的详细内容。

l　压缩文件内容的简单列表。

参数：

p<pwd>　解密口令。

o+　写覆盖遇到的同名文件。

o—　不写覆盖遇到的同名文件。

u　更新文件。

f　更新文件。与 U 的区别是 F 对包进行检测，包内须有同名文件。

c—　关闭注解显示。

五、AIN

AIN 是 Transas Marine 在 1994 年推出的一个新的压缩工具。颇令人惊讶的是，作者声称在某些特殊情形下，它的压缩率比 ARJ2. 30 要好两倍。它也提供了其它压缩工具所具备的一些特征，但它的压缩速度要更快一点。AIN 最主要的特点是在压缩一组相同类型文件时，其压缩率比较高，一般情况下比其它压缩工具高 10 到 20 个百分点。这一点比较适用于公司用户，因为他们常常要处理一大堆电子表格和文本文件。作者所说的比 ARJ2. 30 的压缩率高两倍的特殊情形我相信是存在的，只不过那是一种理想状况——一堆类型相同内容也相近的文件。

AIN 的程序包内提供了三个执行程序，包括主程序 AIN，解压程序 AINEXT，可执行文件压缩工具 AINEXE。AIN 本身已包括了解压功能，因为你可能会向没有 AIN 的人提供用 AIN 压缩的包，在那时候附送一个 AINEXT 不会涉及到版权问题。关于 AINEXE 我们将在以后谈及可执行文件的压缩时再作介绍。

AIN 的使用格式：

AIN <COMMAND> [{/|-}<SWITC>…] <ARCHIVE NAME>[. AIN] [<BASE DIRECTORY NAME>\] [@<LIST NAME>|<WILD NAME>…]

已经讲到最后一个了，这些命令格式想来你也已看熟了，用不着我再细细地讲了吧，仔细看看，是不是和前面讲的差不多呢，对照一下吧。

命令：

a　加文件到压缩档。

d 从压缩档内删除文件。
e 从压缩档内还原文件。
f 更新压缩档内文件。
l 列表压缩档内文件。
m 移动文件到压缩档。
t 测试压缩档。
u 更新文件到压缩档。
v 详细列表压缩档内文件。
x 带子目录解压文件。
y 带新的参数复制压缩档。

参数:

- 关闭开关项。
. 关闭屏幕信息。
f 分卷压缩(象ARJ的V参数)。
 如f360, f800K, f1.2M。
 fa 使用盘上所有自由空间(默认参数)。
h/? 帮助。
g 带口令操作。
 g<口令>[=<新口令>]:可更换压缩档口令。
 gJohn 使用口令"John"。
 g?[=?] 从键盘输入口令。
m 压缩方式选择。
 m1 最大压缩率,速度慢。
 m2 标准压缩率(默认值)。
 m3 快速压缩,压缩率稍低。
 m4 不压缩,只打包。
o 指定输出目录(配合a, f, m, u, y命令使用)。
 oA:\ 更新压缩档到A盘的根目录。
p 使用全路径(配合e, l, v, x)。
pl 使用子目录。
r 带目录操作(配合a, f, m, u)。
s 设置压缩档的时间标记。
u 压缩档更新速度。
 u1 低速更新,高压缩率(默认)。
 u2 标准更新速度。
 u3 快速更新,低压缩率
w 指定工作目录。
 例如: wD:\tmp 把临时文件放在D盘的TMP目录下。
x 只处理指定文件以外的文件。
 x{@<list name>|<wild name>}。
 x*.exe 不处理后缀为exe的文件。
 x@list.txt 不处理在文件list.txt中所列出的文件。
y 在程序提问时回答YES。
 yo 写覆盖遇到的同名文件。
 yf 继续下一卷(用于多卷操作)。
 y 对所有的提问回答YES。

对于这许多参数,AIN提供了一个方法来简化操作,你可以把一些常用的参数存放在一个AIN_SW的环境变量中,可在AUTOEXEC.BAT中设定,也可用SET命令直接在命令行设定,如SET AIN_SW=M1,就可一直使用最大压缩率进行压缩。

应用举例:

AIN A ARCHIVE1

压缩当前目录下的所有文件到ARCHIVE1.AIN

AIN E ARCHIVE1

展开压缩包中的所有文件到当前目录。

AIN E ARCHIVE1 A:\PROJECT\ *.C *.ASM

展开压缩包中的所有后缀为C和ASM的文件到A:\PROJECT。

AIN F ARCHIVE1

更新压缩档内的文件

AIN A /R /M3 ARCHIVE2 \BC\ *.EXE *.COM

把BC目录及其子目录下所有后缀为EXE和COM的文件快速压缩到ARCHIVE2.AIN中。

AIN X ARCHIVE2

带路径解压,自动创建目录。

AIN D ARCHIVE2 *.EXE

删除压缩包内所有后缀为EXE的文件。

AIN V /P A:ARCHIVE2 \BC\BIN*.*

显示压缩包内\BC\BIN目录下所有文件的详细信息。

AIN Y /M1 /U3 ARCHIVE1

在压缩包内使用M1压缩模式和快速更新选项。

AIN M /GEAST ARCHIVE4 /X *.OBJ /X *.EXE

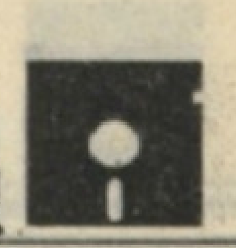
把当前目录下除*.OBJ和*.EXE之外所有文件移动到压缩包内,并带"EAST"口令,当前目录下的源文件将被删除。

AIN Y /GEAST=WEST ARCHIVE4

更换口令为"WEST"。

AIN Y /GWEST= ARCHIVE4

取消口令保护。



AINEXT 能够查看和展开用 AIN2.2 所压的包(AIN2.2 不兼容 AIN2.0，它们的格式不同)，它只带有显示信息和展开的命令(E、L、V、X)，能用的参数只有/G、/H、/P、/X、/Y。这些命令和参数的含义及使用方法和 AIN 一样，在此不再细述。需要注意的是 AINEXT 不支持 AIN—SW 的环境变量。

六、性能评测

哩哩啦啦地讲了一大堆命令和参数，总算把压缩软件讲了一点点，看得是不是有点累呀。其实你只要多上机试试，很快就会熟悉它们，那些参数和命令并没有看上去那么复杂。虽然才谈到五个压缩软件，可都是压缩程序中的经典之作，颇具代表性。到底这几个程序中哪个更好些呢，刚才一直没怎么说，只是为了留到最后再与诸位大侃一番。接下来便是诸位期待已久国内首家别无分号的排行榜，在本期上榜的十支 GAME 中，七支上升八支下降，啊呀呀当真不得了，《三国志 IV》一落千丈……不好意思，搞错栏目了，咱们是压缩程序排行榜。

本来是想搞几种不同类型的文件，象文本文件、图像文件、数据库文件、声音文件等等各取若干，组成一个大包来测试压缩软件的性能。后一想这样做虽然显得比较科学，但谁家也不会存着一堆数据库或文本什么的，不如找个最常见的——就找个游戏吧。笔者就顺手找了个游戏，开始使劲地压它。左压右压，压了五次后结果出来了，令笔者大吃了一惊，以前没作过比较，还真是不试不知道。

此游戏的容量是 8162997 字节，每个压缩软件都使用它自身的默认压缩模式进行压缩，未加任何设定及其它不必要的参数。为了使测试结果符合国情，特地在一台 386DX-33 上进行。测试结果如下所示：

使用程序	PKZIP	LHA	ARJ	RAR	AIN
版本号	V2.04G	V2.55b	V2.50	V1.55	V2.2
压缩时间	2 分 50 秒	5 分 30 秒	5 分 12 秒	3 分 27 秒	2 分 12 秒
压缩后字节数	2,357,510	2,358,891	2,361,241	2,355,889	2,329,329
压缩比	28.88%	28.90%	28.93%	28.86%	28.54%

这些软件的压缩比基本都差不多，在相近的压缩比上就看谁压得快了。PKZIP 作为老牌的压缩工具，可以说是雄风不减当年，两个挑战者都不是它的对手，以较快的压缩速度和居中的压缩比，稳坐亚军之位。LHA 是笔者早期较常用的压缩工具，如今垂垂老矣，在如林高手之中只能敬陪末座，因笔者一直没有拿到 LHA 的新版，只能用 2.55b，不知新版的 LHA 是否另有惊人表现。ARJ 一直是笔者最爱，不知为什么，可能是很长时间以来用惯了的缘故，这次一测大为伤感，压缩速度与 AIN 简直是天壤之别，压缩比倒数第一，是该换一种用用了。RAR 是这次介绍的唯一的一个交互式界面的压缩软件，兼有压缩文档管理功能，速度居中，压缩比位列第二，是喜欢那种菜单界面朋友的首选。AIN 的速度之快正如 ARJ 的速度之慢带给了笔者同样的惊异，因为笔者是先测 AIN，以至于在测 ARJ 时不相信自己的眼睛，又把 ARJ 重测一遍，然后回过来又不相信 AIN 会有如此快，将 AIN 再重测一遍。反复测试后，证明了事实就是这样：压缩冠军——AIN。难得的是 AIN 的压缩率也是最高，看了上面一些介绍的朋友应该明白：压缩速度和压缩率是一对矛盾体，压缩速度快的压缩率就低，压缩速度慢的压缩率才高。AIN 在这两个方面都能独占鳌头，的确不简单。

需要说明的是，因为这种测试方法并不是很科学，而且每个压缩软件各有特长，让它们只测同一个软件也不尽合理，更因为作者手头并不全是最新版的软件，所以只好让 1992 年和 1995 年的压缩技术同台较技……因上述原因，这个测试并不足以成为你选择压缩软件的凭据，但所谓管中窥豹可见一斑，从这个测试也稍能看出些优劣来。

后记：测试完后，不禁对 AIN 发生了兴趣，先前也知道 AIN 速度快，没想到快这么多。又想起作者所说的特殊情况下压缩率能达到 ARJ2.30 的两倍，不禁想做个实验。于是开始着手制作“特殊情况”，找了一个文本文件，24591 字节。再把此文件复制成 24 份，共计 590184 字节，先用 ARJ2.50 压了一遍，压成 303388 大小的一个包(约 50%左右的压缩比)。用 AIN 压缩时奇迹出现了，压出来的文件大小是 33710 字节(没有少印一个数字)！惊疑之下，我观察了一下 AIN 压缩包内的文件，更发现奇迹：刚才用 ARJ 压的一个包居然也被压在里面！也即是说此包的源文件是 983572 字节，压缩比为 3.43%?!?! 把用 ARJ 压的文件清理后重新压缩，压完后包的大小是 17394 字节，压缩比是 2.95%!。看来作者是谦虚了，他完全可以声称在某些特殊情况下 AIN2.2 的压缩率是 ARJ2.50 的十余倍。

前两期介绍的都是DOS下运行的压缩文档管理软件，这期介绍WINDOWS下压缩文档管理软件WINZIP、WUNA和DRAG AND ZIP。

压缩文档管理软件(三)

北京 李鹏、能强

平时我们使用电脑，自然会积累许多经过压缩的资料。但大多数的压缩程序是DOS版的，在以WINDOWS 95为首的图形操作系统大行其道的今天，用戶要老在WINDOWS和DOS之间进行切换，自然是一件麻烦事。要抛弃过去所积累的数据看来也不可能。于是WinZip、ZIP-WHACKER之类的软件应运而生，实现了由DOS到WINDOWS的平稳过渡。

本文介绍的WinZip不仅仅是一个SHELL，可以说是Internet和CompuServe上管理压缩档案的最好工具；WUNA是还原ZIP和ARJ档案的程序，不是SHELL；DRAG AND ZIP是管理ZIP档案的程序。

WINZIP

"假如我被丢在一个无人岛上，仅有一台笔记本电脑与一个CompuServe帐户，我唯一需要的工具将是WinZip。"(PC WORLD 5/95)

"WinZip压缩程序造成一个伟大的界面。"(Knight－Ridder Newspapers 5/21/95)

你是否曾经使用过Internet或CompuServe?假如用过，你或许已经遇上了大量ZIP档案。你是一个WINDOWS使用者?WinZip是处理这些档案的最好工具。WinZip为WINDOWS带来便利，处理ZIP档案将不再需要PKZIP与PKUNZIP。另外，WinZip还具有方便的拖放功能。

WinZip是Nico Mak Computing开发的用于管理压缩档案文件的工具。于1995年推出的6.0版比以前作了很大的改进，并且有专为WINDOWS 95和WINDOWS NT 3.5及以上版本而开发的32位版。它的WINDOWS 3.X版要求在WINDOWS 3.X或WINDOWS FOR Workgroups运行。WinZip的主要特点是：

1. 支持流行的Internet档案格式Gzip、TAR与Unix的压缩，你能使用WinZip存取这些档案。支持ZIP、LZH、ARJ、ARC、TAR等多种压缩格式，既能压缩又能解压。

2. 处理ZIP档案可不用PKWARE的PKZIP和PKUNZIP，但也可选择挂接外部程序，如Haruyasu Yoshizaki的LHA、RobertJung的ARJ。WINZIP还可以选择执行大部份的病毒扫描软件。

3. 随时按下F1键都可弹出帮助菜单。

4. 支持WINDOWS 95的长文件名格式。

5. 有Uninstall的功能，可以恢复到安装WinZip之前的环境。

6. 可以升级，替换已有的WinZip。

7. 支持网络，比如8个不同工作站同时在网络上存取WinZip。

8. 可以随文件管理器开启、关闭，方便地进行"拖放"(DRAG AND DROP)。

一、安装

运行SETUP.EXE后，首先要求指定安装目录(默认为C:\WINZIP)。然后，请您选择是快速安装(Express Setup)还是定制安装(Custom Setup)。若是初始使用，最好选择快速安装。若有疑问，可选择帮助(HELP)按钮。确定安装方法后，选OK继续。这时，系统问您是否愿意遵守协议。您可选择遵守(Yes)、不遵守(No)或看协议(View License Agreement)。若选择不遵守，则结束安装退出；选择看协议，则看完后回到当前屏幕。选择遵守后，安装继续。

1. **快速安装** 自动建立程序组WINZIP及其项目WINZIP 6.0(启动)、UNINSTALL WINZIP(反安装)、ONLINE MANUAL(联机手册)、README.TXT(功能概述)和WHAT'S NEW(新增功能说明)，然后启动WINZIP并提示您查看HELP菜单中的简要教学(Brief Tutorial)或现在按F1键。

2. **定制安装** 首先提示您指定任选的外部程序名称和参数，包括PKZIP、PKUNZIP、自展开档案生

成程序(Make EXE)、ARJ、LHA、ARC 还原程序(ARC Extraction)、默认关联程序(Default Association)、查病毒程序(Scan Program)和参数(Parameters),以及运行时是否最小化。在指定时,若对某项不熟悉,则不要管它;若没有该程序,则让它为空白。设完参数后,选择OK,系统问您是否建立 WINZIP 程序组和图标。回答后,可进行文件管理器配置,即是否将 WINZIP 与档案相关联(默认是)、是否在文件管理器菜单中包括 WINZIP 菜单(默认是)和是否随文件管理器启停 WINZIP(默认否)。设好配置后自动启动 WINZIP。

二、使用方法

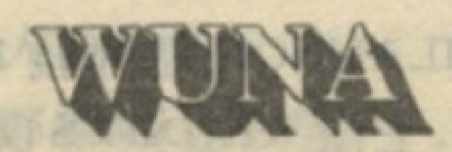
为更方便地使用 WinZip,最好配置为将 WINZIP 与档案相关联和在文件管理器菜单中包括 WINZIP 菜单。将 WINZIP 与档案相关联后,在文件管理器中双击档案文件即可打开该档案。若在文件管理器菜单中包括 WINZIP 菜单,则选择 WINZIP 菜单中的 OPEN ARCHIVE(打开档案)即启动 WinZip(若只选择了一个档案文件,则同时打开该档案;若选择了多个文件,则不能选择 OPEN ARCHIVE)。当然,也可将要压缩或还原的文件拖放到 WINZIP 图标(若已打开 WINZIP 图标),通过 WINDOWS 文件管理器中的关联功能来实现或点击 WINZIP 6.0 图标启动。运行 WinZip 后的主屏幕有主菜单和 6 个按钮(建立、打开档案,添加刷新、还原、查看文件,检查,都是主菜单中最常用的功能)。WinZip 主菜单的功能有:

1. File(文件)　　用于建立、打开、关闭档案,查看档案信息,档案的移动、拷贝、改名、删除、退出等。另外,还将保存最近使用的四个档案的文件名,便于快速打开。

2. Actions(动作)　　在打开一个压缩档案后,才能使用该菜单功能。它用于向已有的档案加入文件,删除、还原、查看档案中的文件,选择/不选择,查病毒,生成EXE 文件,测试,检查(CHECKOUT)和安装。其中,检查功能用于将档案中的所有文件还原到指定目录,建立程序组,还可为每个文件创建图标,查找病毒。

3. Options(设置)　　设置各种参数,包括配置、目录、文件管理器配置、字体、口令、外部程序存放目录、排序方法等等,查看最近的 DOS 屏幕输出。

4. HELP(帮助)　　显示各种帮助信息。



WINDOWS UnArchive(简称 WUNA)是由 James N. Haghes 开发的用于 WINDOWS 3.X 环境下 ZIP 和 ARJ 档案还原的程序(不是 SHELL)。

在使用 WUNA 时,WINDOWS 必须在标准模式或增强模式下运行,不能在实模式下运行。要运行 WUNA,BORLAND 公司的 C++ 3.1 支持库 BWCC.DLL 必须存放在 WINDOWS 的 SYSTEM 子目录下。WUNA.EXE 可以在程序管理器、文件管理器或任何 SHELL 下运行。

WUNA 的使用方法很简单。运行 WUNA.EXE 后,首先提示你这是未注册版本,是注册(REGISTER)还是继续(CONTINUE)。选择继续后进入主屏幕,在该屏幕有 8 个按钮:

1. Open Archive(打开档案)

用该按钮可打开 ZIP、ARJ 或这二种格式的自展开档案。选择该按钮后,WUNA 提示一对话框,在该框选择或指定要打开的档案。选择档案后,WUNA 将打开它并读取档案中文件的信息。另外,档案所在目录将成为新的默认目录。

在该对话框中,还可进行原还(GO! 按钮)和试运行(Try Out 按钮)。

2. Member Files(处理档案内文件)

选择该功能后,可选择要还原的文件或执行档案中的文件(Run 按钮)。选择后可直接还原(GO! 按钮),也可返回主屏幕后进行还原。

在选择还原文件时,用鼠标或键盘选择后,用 Add 或 Remove 按钮将所选文件加入到要还原的列表中或不还原的列表中(若要一次选多个文件,在用鼠标选择时按住 CTRL 键)。

3. Config(配置)

该按钮用于配置 WUNA。您可设置路径(还原路径、工作路径、临时运行路径和档案路径)、还原信息(是否还原后退出、是否建立档案中的目录、是否覆盖已存在的文件、是否不显示还原过程信息)和其它参数(是否清除工作目录、是否多任务及多任务因子)。

在设置路径时,有三个变量%a、%b、%n,分别表示档案名、日期、去掉文件名后面的数字后的档案名。设置完成后,选 Save option 按钮可保存参数。

4. Try Out(试运行)

选择该按钮后,WUNA 还原档案中的文件并允许你选择要运行的文件并执行。另外,还可以将某些文件移至指定目录(Moveit 按钮)或删除(Killit 按钮)。如果用"%"变量指定目录,Killit 功能还将删除 Try Out(试运行)目录。

5. Help(帮助)

该按钮用于显示帮助信息。

6. GO!(还原)

用于还原你在 Member Files 中选择的文件。

它将文件还原到默认目录。若不想这样做，则应使用 Member Files 和/或 Config 命令。

7. Quit(退出)

结束 WUNA。

8. About(说明)

显示有关 WUNA 的简要说明。

上面介绍的都是在交互方式下运行的使用方法，实际上 WUNA 也可以命令行方式运行，其用法是：

WUNA[switches][Archive[.EXT]]

各种开关(Switches)都是大小写无关的。可用的开关有：

-g	还原(GO!)
-t	试运行(Try Out)
-r	运行
-e	还原文件，在试运行或运行后退出
-c	配置(Config)
-d	建档案中的目录
-o	覆盖已存在的文件
-p	放置目标路径
-m	多任务
-s	选择还原的文件
-q	不显示还原过程信息

WUNA 在命令行方式下的功能与交互方式相同，不再介绍。

DRAG AND ZIP

DRAG AND ZIP 是由 Canyon Software 编写的一个专为在 WINDOWS 下维护 ZIP 档案而设计的程序。

在使用 DRAG AND ZIP 之前，应首先进行安装。运行安装程序 DZSETUP.EXE 后，屏幕提示是否安装，选 OK 后，提示安装目录。指定安装目录后开始安装。安装完成后，要求指定 PKZIP 和 PKUNZIP 所在的目录，指定后系统自动判断 PKZIP 和 PKUNZIP 的版本号，然后询问判断是否正确，回答"OK"后屏幕提示是否在 WIN.INI 文件中加入"C:\DZ\ZIPVIEW ^.ZIP"(假定 DRAG AND ZIP 安装在 C:\DZ 目录)。若回答"ADD"，则在 WINDOWS 文件管理器中双击 ZIP 文件即可查看该档案中包含的内容。最后，屏幕提示在启动 WINDOWS 时是否自动启动 DRAP AND ZIP(若不是，可在需要时点图标启动)。回答后即完成安装，系统建一程序组 DRAG AND ZIP，程序组有 3 个图标，分别是 DRAG AND ZIP(压缩)、ZIPVIEW(查看和还原)和 Fileman FMLAUNCH(随文件管理器启动、关闭 DRAG AND ZIP)。

一、DRAG AND ZIP

启动 DRAG AND ZIP 后，只要将要压缩的文件拖到这个图标上，就可以激活 DRAG AND ZIP 对话框。在对话框中，应指定 ZIP 档案的文件名及存放目录(可用 BROWSE 按钮选择)，还可指定压缩选项(也可用 BROWSE ARGUMENTS 按钮选择)。指定完参数后，选 OK 即可将文件压缩到 ZIP 档案中(若指定的 ZIP 档案已存在，则更新档案中的文件)。

二、ZIP VIEW

Zip View 是一个 ZIP 档案管理器，它可查看、删除、运行和还原 ZIP 档案中的文件。

启动 Zip View 后，屏幕显示主菜单和四个按钮。主菜单包括：

1. FILE(文件)菜单的功能有：

OPEN	打开 ZIP 压缩档案文件
ABOUT	显示版权信息
EXIT	退出 Zip View

2. SORT(文件排序)

3. SETTINGS(设定)菜单的功能有：

FONTS	字体设定
SHOW CRC	是否显示 CRC 较验码
SHOW PATH	是否显示档案中文件的路径
PKZIP VERSION 2	是否使用 PKZIP 版本 2
PKZIP LOCATION	PKZIP 存放位置

只有在打开一个 ZIP 档案后才能使用四个按钮，它们的功能是：

1. VIEW　查看档案中 WRI、DOC 等文件的内容

2. DELETE　删除文件

3. RUN　运行文件

4. EXTRACT　还原文件

三、Fileman FMLAUNCH

Fileman FMLAUNCH 是挂接 DRAG AND ZIP 后的文件管理器。它随 WINDOWS 文件管理器启动或关闭 DRAG AND ZIP。

本期的DOS百宝箱介绍DOS命令的扩展工具NDOS、SDOS、DF、F和XTREE，它们不仅仅增强了DOS命令的功能，也为使用者带来了不少方便。这些工具中，除了NDOS能接替DOS的COMMAND.COM作为命令解释器使用，其它都是全屏幕操作界面的DOS SHELL程序。

一、NDOS

对于广大初学电脑的朋友来说，往往感觉机器的功能发挥不出来。其中原因之一，就是没学好DOS。确实DOS的命令繁多，参数更多，加之各种符号，使得好多朋友学起来无从下手。下面介绍的NDOS，对于大家学习DOS，或许有所帮助。当然，在使用NDOS之前，应了解DOS的基本知识，掌握简单的英文单词。

NDOS是一个DOS命令解释器，在DOS命令行运行NDOS.COM即进入NDOS环境，运行EXIT即退出NDOS。

NDOS除了具有所有的MS-DOS命令外，还有很多功能，本文不一一说明，仅举例如下：

1．一次执行多个命令

在MS-DOS中，一次只能执行一个命令(批处理除外)，而NDOS一次可执行多个命令。例如显示所有文件，并把ABC.EXE文件拷贝A盘，可键入DIR；COPY ABC.EXE A：

2．一个命令对多个对象操作

在MS-DOS中，无法用一个命令实现同时显示出所有扩展名为EXE和COM的文件，而在NDOS中，只需键入DIR *.EXE；*.COM就行；又如，在DOS中，用TYPE命令，一次只能显示一个文本文件，而NDOS中可同时显示多个文本文件。例如显示所有文本文件，只需键入TYPE *.*。

3.NDOS的文本阅读命令——LIST

例如查看DEMD.TXT文件内容，只需键入LIST DEMD.TXT。

4．方便的宏定义

例如键入ALIAS DIR＝DIR/P后，以后再键入DIR时，相当于键入DIR/P。

5．方便的屏幕颜色设置

如果喜欢蓝底黄字的屏幕，可键入COLOR YELLOW ON BLUE。您可方便地设置出您所喜欢的各种屏幕颜色。

6．丰富的帮助功能

有三种方式可获得帮助信息：

(1)运行NDOSHELP.EXE可获得全面的帮助。

(2)键入“?”可获得NDOS所有命令的帮助。

(3)在任何命令后加“/?”，可得此命令的帮助。

通过上面的举例，您可能对NDOS的功能已有了一些了解。一旦您用了它以后，定会发现它确有特色。希望您在NDOS的帮助下，能更有效更熟练地使用您的计算机。

北京　佟强



二、SDOS

StupenDOS v3.0(惊人的DOS，简称SDOS)是一个小巧的DOS SHELL。它的功能几乎涵盖了所有DOS常用的内外部命令，而且可外挂许多常用软件(如PKZIP)及DOS命令，还可在Windows下运行。SDOS为窗口式界面，可同时使用菜单、鼠标及功能键，可自定义显示方式、使用级别、窗口数量、声响颜色、外挂命令等等。在主屏幕，按回车或空格键选定文件或子目录后，就可以直接按字母C进行拷贝、M移动、D删除、Y显示，也可以按F1、F2、F4、F8执行相同功能。用鼠标双击屏幕中间的各项命令能立即执行，如果想换驱动器那就更简单了，只要用鼠标在屏幕右下角的相应的盘符上点一下即可(当然也可以用‘F5’选)。如果想使用更多的功能，只要触动左右光标键(或ALT＋顶行高亮度字母或直接用鼠标选)就可弹出SDOS主菜单(菜单中命令后边的符号为该命令的简捷键或组合键，带“》”的表示有下级菜单)：

1.Dos(DOS功能)　　包括文件拷贝、转移、删除、显示、编辑、更名，驱动器改变，子目录建立、删除(只能删除空目录)、更名等。值得一提的是它的文件删除功能，它能直接删除当前盘全部的.BAK备份文件。

2. Sort(排序)　将文件按文件名、扩展名、日期和时间或文件大小的升序或降序排列。

3. Tag(标记)　用于标记文件，以便成组进行拷贝等操作。它可按文件名、文件大小、日期、是否更改等等条件标记文件。

4. More(其它)　用于寻找文件、执行DOS命令、设置文件时间、显示磁盘信息、擦去目录(同Deltree相仿)、软盘格式化等等。

5. File(文件)　用于改变文件及子目录的属性、快速定位、执行选定的文件、建信息列表文件、打印等等。

6. Zip(压缩)　用于管理Zip文档，包括还原ZIP文档、压缩到ZIP文档和进入PKZIP菜单三项。

它的压缩和还原功能就象一个压缩文档管理器，能如操作当前目录一样在压缩档案内选择一个或多个文件进行释放、拷贝、删除等操作，也可压缩选定的文件为一个ZIP文件，并进行排序、选择压缩模式、路径和增加注释等。

注：必须在setup中指明Pkzip软件的所在目录，否则SDOS只能显示ZIP文件的内容。

7. setuP(设置)　用于设置各种参数，可设定显示文件及子目录的类型(在文件选项)，外部程序路径、压缩文件释放路径、临时文件存放驱动器、压缩和释放文件之后是否重读(在外部程序选项)，拷贝时是否覆盖(拷贝文件选项)，打印端口及打印模式(在打印机选项)，使用级别(级别低时菜单项目少)等等。

8. eXit(退出)　退出SDOS，可选择回到原始目录或当前目录，按ESC键或鼠标右键也可退出。

河北　水青

三、DF

DF(Directory Freedom)是一个颇具特色的目录文件管理器，在你刚接触它的时候可能会以为这只是个普通的小工具，用了一些功能键来取代常用的DOS命令，而它的特色并不在于此。DF有着强大的外部模块扩展能力，允许你制定自已的用户定义外壳，你可以在DF中添加一些功能，挂接诸如众多的压缩还原工具及各种文件格式的查看器等等，你也可对所要挂接的程序指定参数。

启动DF后你所面对的是一个全屏幕的操作界面，左边是目录及文件的浏览窗口，右边是操作键的说明，都是一些诸如拷贝、删除等常用操作。按下ALT后会出现一个新的操作键列表，包含了一些更为高级的操作，如系统信息、改变显示模式、直接运行程序等等。按右SHIFT键后出现一个空的操作键列表，这是给用户自定义留着的扩展位。按CTRL键出现的是DF作者做的一个扩展示范，把F2、F3的功能定义成了还原ARJ、PKZIP的压缩档。如果你的路径上有这些程序，就可直接使用上述功能。根据这些范例，你就可以开始定制你的DF。

DF提供了一个配置程序DFCONFIG，运行配置程序后会出现一个菜单，其中ATTRIBUTES是对一些系统属性的修改，包括色彩、打印口、鼠标功能、扩展键盘等等。COMMANDS就是扩展功能定制模块，可定义CTRL、右SHIFT、扩展键(对应扩展键盘)所使用的功能；还可定义各种查看器，如能看各种图片的VPIC、看文本的READ、能查看ARJ、LZH、ZIP等压缩档的AR、LR、ZR等工具。如果你愿意，你可把你常用的一些小工具都挂接在DF上，尤其是对于那些压缩软件，在一次定义完参数后，以后就省了不少事。DF甚至还能让用户自行定制帮助屏幕，你可以把用熟了的命令从帮助中删去，加入你新定制的功能键说明。

浙江　大卫

四、F

F是一个短小精悍的目录文件操作工具，和其它类似工具一样提供了DOS的基本操作命令，包括了文件的查看、编辑、拷贝、删除、移动、改名、备份、执行和目录的删除、改名等等功能。需要注意的是其中编辑功能需要指定的外部编辑器，而它的备份功能并不同于DOS的BACKUP，而相当于DOS的COPY *.*。它的主要特点是具有两个操作窗口，你可以方便地用左右键进行切换。在使用第二窗口时必须先指定路径(按F6键并输入目录名)。F1、F2在左或右窗口显示帮助或目录，TAB键、SHIFT+TAB键或空格键切换底部命令行中的命令，按回车执行，也可按命令中的大写字母选择执行。

浙江　大卫

五、XTREE

Xtree是一个增强型的目录树和文件管理工具，它以目录树的形式对目录和文件进行管理。只需按上下箭头键和回车，就能很方便在各个子目录中进行切换，对目录和文件进行各种操作，如删除、改名、移动、打印、运行、建目录等等。针对目录和文件的不同操作，Xtree提供了两套不同的指令，只需按动几个键就能完成你在DOS下要击入不少命令的操作，如更改文件属性、修改卷标、测定磁盘空间、查看文件内容等。按F1键退出Xtree，F2能获得详细帮助。

浙江　大卫

WINDOWS 小窍门

北京 王海程

学习 WINDOWS 只要看 Help 或关于 WINDOWS 的书就可以了,可有些东西是学不到的。

你想破《扫雷》的最高纪录吗?按下面的方法做:进入控制面板,把桌面的图案、壁纸都设为无,把颜色设为 Fluorescent,退出后移开屏幕左上角的窗口,这样做的目的是把屏幕左上角清为黑色。进入《扫雷》,输入"XYZZY",按住 Ctrl 键,同时让鼠标在阵地上逐格探雷,当无雷时屏幕左上角的像素是白色,有雷是黑色。在有雷的格上按右键标雷,只要不按左键时钟就不会计时,当未标雷数变为零后,迅速按左键点无雷的格,按双键按未满足雷数的数字格,然后你就可以输入名字了。

在 WINDOWS 里选"关于…"项后按下 Shift+Ctrl,同时双击 WINDOWS 标徽,会出现一个飘动的微软旗,退出重做一遍会显示比尔盖茨或老鼠(?)向你介绍职员表。不过在中文版中最好把控制面版的输入方法里的使用左边键切换输入方法前的 X 去掉,否则会不停地切换输入法。

WINDOWS 3.1 技巧

江苏 刘文涛

一、启动时跳过封面

当运行 WINDOWS 时,屏幕上会出现一个封面,记录着版权信息等。对于经常使用的用户来说没有必要,只需在键入 WIN 回车时加上一个空格或冒号(亦可做成批处理),就可以跳过这个封面,以节省您宝贵的时间。(*编者注:此法只适用于英文 WINDOWS 3.1,中文 WINDOWS 3.2 可在启动时加/B 来跳过封面。*)

二、启动后不执行启动项文件

我们常常在启动项里放入诸如时钟等程序图标,以便在每次启动 WINDOWS 时都自动执行它们。但是,出于别的原因(效率等),我们又不想每次都执行它们,怎么办呢? 本人在一次偶然的机会,发现了一个简单的方法,就是在运行 WIN 后,立即按住 SHIFT 键,即可跳过启动项。

三、屏幕保护程序密码取消法

WINDOWS 提供了几个屏幕保护程序,其作用有两个:

1. 防止屏幕长时间显示单一画面造成老化。

2. 防止机器运行时自己不在现场而被别人进行误操作。

这些屏幕保护程序均可被设置密码。但是如果这些密码是被别人设置的,或自己将密码忘记了,就不能再使用它们,怎么办呢? 只要用编辑器(EDIT 或 WINDOWS 下的书写器均可)打开 CONTROL. INI 文件,将其中[SCREEN SAVER](屏幕保护程序)中的 PWPROTECTED=1 改为 PWPROTECTED=0 然后存盘。这时原密码即被取消,你就可以重新设置新密码了。

WINDOWS 使用点滴

北京 林慕新

1. 剪贴板中截下的图画比画笔的屏幕窗口大,那么怎样用画笔把整幅图形都粘上去呢?

(1)打开画笔。

(2)选择"查看"菜单中的"缩小"。

(3)选择"编辑"菜单中的"粘贴"(屏幕上会出现网格)。

(4)调整好网格的位置,它代表了被粘贴图形。

(5)把鼠标移到无网格处点一下,图形即被调了进来。

(6)选择"查看"菜单中的"放大"。

2. 怎样在画笔中立即得到复制的图形?

(1)选"剪子"。

(2)剪取一块图形。

(3)按住鼠标左键,按一下 SHIFT 键,此图已在原地被复制了一份。

(4)移动鼠标把图形拖到放图的位置后放手。

如果想复制多份,可以重复这么做,非常方便。

3. 如何在 WINDOWS 下快速打开 AUTOEXEC. BAT、CONFIG. SYS、WIN. INI 和 SYSTEM. INI 这四个文件?

(1)打开"文件管理器",在 WINDOWS 子目录中找到 SYSTEM 子目录。

(2)在 SYSTEM 子目录中找到一个名为"SYSEDIT. EXE"的文件。

(3)用鼠标双击此文件,就把所有系统配置文件都打开了。

(4)进行编辑和修改(也可以不修改),最后退出。

如果你常用系统配置编辑器,可为它设一个图标。

WINDOWS 95 快速入门

上海 黄凯

当人们还在 WINDOWS 3.1 中"徘徊不定"时,WINDOWS 95 已经以迅雷不及掩耳的速度登陆了! 随之而来的便

是×××××FOR WINDOWS 95……真是"人往高处走，水往低处流。"在此把一些WINDOWS 95的使用经验告诉大家算……就算是"传授"吧。

安装

安装前，WINDOWS 95会先用SCANDISK检查硬盘，如果发现问题，便会停止安装。安装的过程类似于WINDOWS 3.1，以对话形式，一般不会有较大问题。结束后，第一次启动WINDOWS 95时，会要求你设置一些例如"国家"的参数。

注意：1. 在安装前关上CMOS参数中的VIRUS WARNING项。

2. 升级版在安装前，硬盘上一定要有WINDOWS 3.X，否则无法安装。

3. 安装过程中，会提问是否要建立UNINSTALL文件，并会告诉你它的大小，一般在几兆左右，若你以后需要UNINSTALL，请建立它。

使用

当你重新启动机器后，你会惊奇地发现开机后直接进入WINDOWS，而不是在DOS环境下键入WIN，所以WINDOWS 95是作为一个全新的操作系统登场亮相的。进入WINDOWS 95后，你会注意到它并不是象WINDOWS 3.1那样把程序组杂乱地铺在桌面上，桌面上只有几个图标和一个START按钮，当你用鼠标单击它时，就弹出了程序组的菜单，图标右边有"》"的表示该程序组下面还有子菜单，如果程序组右面有…，表示单击后会有对话框出现。这种设计便于在多线操作时的程序选择，这对于不习惯WINDOWS 3.1中窗口叠着窗口，象捉迷藏一样找图标的朋友真是一个福音。在使用上基本还是类同于WINDOWS 3.1，但是它更智能。在WINDOWS 95中，图标更容易区分(见下表)。

窗口	COM或EXE可执行文件
窗口中有齿轮	BAT批处理文件
WINDOWS标志	其它文件
笔记本	文本文件
带？的书	说明书之类文件
纸上有齿轮	SYS系统文件
油画与画笔	未压缩的图像文件
其它	WINDOWS应用程序图标

说它更智能，不仅反映在图标方面，比如说，你选定了一个文本文件，那么在命令行就会多出一条QUICK VIEW项，而非文本文件就没有此项出现，等等……

注意：1. 在窗口右上方的若干个按钮分别是帮助、最大化、最小化和关闭。窗口最小化以后成为TASKBAR上的一个按钮，单击后恢复窗口。

2. 要增加一个程序组过程如下：

(1)打开PROGRAMS下的EXPLORER窗口。

(2)展开WINDOWS子目录下START MENU子目录下的PROGRAMS子目录，然后选中其中的一个子目录(其实，这些子目录便是一个个程序组)，接着在FILE菜单中选NEW，一个新的程序组就产生了。系统默认名为NEW FOLDER，你当然可以把它改成你喜欢的名字(最多256个字符)。

3. 增加一个应用程序只要在EXPLORER窗中把该程序主文件拽拉到PROGRAMS子目录下相应的目录中即可(这并不是文件真正的移动，仅仅是建立一个PIF文件而已)。

4. 由于WINDOWS 95中的文件名可达256个字符，所以用NORTON等工具软件检查硬盘时可能误报发现错误，不要修复这个"错误"，否则以后启动WINDOWS时会出现错误信息。

WINDOWS 95配置优化

全新的WINDOWS 95好处是不少，但是遇到与它的环境不兼容的程序又怎么办呢。其实WINDOWS 95中包含了一个更新版本的DOS，叫DOS 7.0。如何使用它呢？最简单的办法就是在WINDOWS 95中单击START钮，打开SHUT DOWN对话框，选RESTART THE COMPUTER IN MS-DOS MODE，片刻后就回到了DOS环境。如果在DOS环境下想进入WINDOWS，只需键入WIN即可。可是，每次开机都要进入WINDOWS不是很不方便么？不想每次都这么烦，动手改一改WINDOWS的配置吧！首先谈一谈DOS的三个系统文件。过去DOS靠IO.SYS和MSDOS.SYS来管理整个系统，可在DOS 7.00中，IO.SYS和MSDOS.SYS合成了一个新的IO.SYS，它包括了以前两个文件的全部功能。而MSDOS.SYS成了一个系统配置文件，就像原来的CONFIG.SYS。现在我们通过修改这个文件来配置WINDOWS 95。MSDOS.SYS虽然是系统配置文件，但仍是系统、隐含、只读文件。要修改它，必须将它改成一般文件，做法是键入ATTRIB MSDOS.SYS -R -S -H，然后用EDIT就可编辑它了。MSDOS.SYS一般如下：

```
[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C
[Options]
LOGO=1
BOOTGUI=1
BOOTWIN=1
BOOTDELAY=2
BOOTKEYS=1
DRVSPACE=1
DBLSPACE=1
```

DOUBLEBUFFER＝1

Paths 区表示 WINDOWS 的所在目录、启动 WINDOWS 的目录及启动盘。

Options 区便是 WINDOWS 的配置区：

1. LOGO＝1/0 指启动机器时 WINDOWS 95 的标志显示/不显示。

2. BOOTGUI＝1/0 指启动机器后进入 WINDOWS 95/不进入 WINDOWS 95 而是 DOS 7.0。

3. BOOTWIN＝1/0 指启动机器后装入 WINDOWS 95/装入以前版本的 DOS 和 WINDOWS 3.X。

4. BOOTDELAY＝? 表示开机时 START WINDOWS 95... 这个信息在屏幕上延长多少秒。

5. BOOTKEYS＝1/0 指出现 START WINDOWS 95... 时能/不能按 F4、F5 或 F8 来动态设定。

6. DRVSPACE＝1/0 如果你在使用 DRVSPACE，则设为 1，否则无所谓。

7. DBLSPACE＝1/0 同上(供 DOS 6.0 以前版本中的 DBLSPACE 使用)。

8. DOUBLEBUFFER＝1/0 指需要/不需要设置双缓冲区。

到这里，WINDOWS 95 的配置已掌握在你手中了，除了修改 MSDOS.SYS 来配置，还可以在启动时出现 START WINDOWS 95... 时按 F4、F5、F8 来配置。

F4：装入以前版本的 DOS。

F5：跳过 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT，以“干净”的环境来启动。

F8：出现 WINDOWS 95 的启动菜单，菜单如下：

1. NORMAL：标准方式启动，没有改变任何设置。

2. LOGGED(\BOOTLOG.TXT)：进入系统时，向磁盘上写入一个名为(BOOTLOG.TXT)的文件，该文件中将载有每个驱动程序的装入记录，包括未能成功装入的记录，便于使用者分析原因。

3. SAFE MODE：以安全模式启动 WINDOWS 95，安全模式中只有少量的驱动程序被载入，排除了不兼容驱动程序的干扰，用于分析故障之所在。

4. STEP-BY-STEP CONFIGIRMATION：用来让使用者确认每条驱动程序是否载入。

5. COMMAND PROMPT ONLY：不进入 WINDOWS 95 而进入 DOS 环境(相当于 BOOTGUI＝0)。

6. SAFE MODE COMMOND PROMPT ONLY：不载入任何驱动程序，以最原始的方式启动。

后记

到这里，WINDOWS 95 已经基本掌握在你手中了，这些只是最基础的“入门”。WINDOWS95 的优点还有很多，比如说只要你有足够的上位内存，那么 WINDOWS 95 会把 COMMAND 和部分 MSDOS.SYS 载入上位内存，这就省下了十几 K 的常规内存，等等。总之，还没有装 WINDOWS 95 的朋友们，快去装一套吧，不然就落伍喽!!!

WINDOWS 95 & DOS

浙江　花无缺

大多数玩家还是属于 DOS 部落，特别中意 DOS 的字符界面，甚至认为是好汉就不该使用图形用户界面(GUI)，曾有部分玩家从 WINDOWS 95 中逃回是因为误以为一山不容二虎，在“鱼”和“熊掌”之间选择了 DOS。其实 WINDOWS 95 已考虑到了这一点，保留了你的旧版本 DOS。可能很多人都已知道在 START WINDOWS 95 时按 F4 或 F8 进入多重启动菜单选择 7. PREVIOUS VERSION OF MS-DOS，均可启动 OLD DOS，但也有玩家发现按 F4 毫无反应，按 F8 进入多重启动菜单选择时，竟没有第 7 项(昏倒)!

如果你在 WINDOWS 95 的 DOS 进程中列 C：根目录下的隐含文件，发现 IO.DOS、MSDOS.DOS 尚存，那么请醒过来，在 DOS 进程中使用如下命令：ATTRIB -R -H -S C:\MSDOS.SYS，然后用你喜欢的编辑器打开 MSDOS.SYS，在[Options]栏下增添一行 BOOTMULTI＝1，它将允许系统用旧版 DOS 引导。重新启动机器，你会发现 F4 又生效了，按 F8 第 7 项出现了!

总有人抱怨按 F4 或 F8 或其它启动键要眼明手快、目不转睛，一不留神就错过了，对于不擅长动作游戏的玩家来说简直是个守关大怪，让我们重回 MSDOS.SYS 再作修改。请注意，千万要确认你是在 DOS7.0 下，如果是在你的旧版 DOS 里绝对不要动 MSDOS.SYS 文件，而是修改 MSDOS.W40 文件，WINDOWS 95 在系统切换时自动修改了文件名，在 WINDOWS 95 下 OLD DOS 的启动文件被改为 *.DOS，在 OLD DOS 下 WINDOWS 95 与 OLD DOS 同名的启动文件被改为 *.W40。同样在 MSDOS.SYS 文件的[Options]栏，增添一行 BOOTDELAY＝n，n 是一个由你自定的数值，你爱等多久呢?

有的玩家很推崇 IBM 的做法：安装 OS/2 的机器如果保留了老的系统，启动时会有一个菜单供选择。其实 WINDOWS 95 也能做到这一点(哗!)，还是在 MSDOS.SYS，继续修改。在[Options]栏，增添一行 BOOTMENU＝1，重新启动机器……眼前一黑，哈哈，把所有的启动键忘掉吧! 无论 F4、F5、F8、SHIFT＋F8……还要改吗? 如果你实在不喜欢 WINDOWS 95，一时又不忍删去，最后的密技：同样是在 MSDOS.SYS，继续修改?! 在[Options]栏，增添一行 BOOTWIN＝0，这个选择会让你感觉不到 WINDOWS 95 的存在，如果又想起 WINDOWS 95，只要删去此行即可。

说完了旧版 DOS，再来看看微软的新版 DOS，新版 DOS 对游戏的兼容性也着实不差，笔者在 WINDOWS 95 下测试了大量 1994、1995 年的 DOS 游戏，结果令人欣喜，绝大部分游戏能执行弹出式运行(即在 WINDOWS 95 下直接点击文件)，这在 WINDOWS3.1 下是不可思议的。少数游戏在点击后提

示要求在MS DOS模式下运行，如《卧龙传》。所谓MS DOS模式，即是退出WINDOWS 95，使用MS DOS的单任务模式。在此要说明一下WINDOWS95下的DOS程序执行方式：

1. 程序无法检测到WINDOWS的存在。

2. 在必要时提议MS-DOS模式。

3. MS-DOS模式。

第一种是为了对付某些仅能使用于DOS环境的程序，那些程序在执行前会先确认自身是处于DOS下还是WINDOWS的子进程中，然后再决定是否执行；第二种是系统的默认方式，直接通过一个DOSPRMPT. PIF文件调用COMMAND. COM，产生一个虚拟DOS来执行程序；在系统认为必要的时候，会弹出一个对话框提议使用第三种方式：MS-DOS模式。但这个MS-DOS模式并非是一个纯净的DOS环境，其实还是在WIN的监控之下，你观察内存会发现WIN还在驻留之中，使用EXIT还是能回到WINDOWS 95，不过所需时间较长。不要试图用WIN命令来重启WINDOWS 95，因为重复引导会导致灾难性后果。有关资料指出OS/2与WINDOWS 95的重复引导在某些情况下都是弄坏机器的好方法。

那么如何选择这三种方式呢，你只需先选择好你所要执行的文件，然后击鼠标右键，选择特性（properties），点击程序（program）页，再按advanced钮，就可对三种执行方式进行选择。选择完毕后按apply钮，系统会自动生成一个同名的PIF文件，在大多数情况下此文件使用MS-DOS图标，除非你所要执行的文件自带图标。你点击此PIF文件，程序就会在你定制的环境里执行了。

数据传输的简便方法

北京 休闲客

如今各类程序都有愈做愈大的趋势，少则几兆，多则十几兆，甚至几十兆。因此微机所配硬盘的容量也越来越大，200兆已趋落伍，500兆暂居主流，800兆甚至1000兆亦不足为奇。在这种形势下，您若要把一台微机中上百兆的文件转拷到另一台微机里，那麻烦就大了，不仅需要大量软盘做中介，而且还要耗费相当多的时间。

为了解决这一问题，笔者在此介绍一法：您只要利用MS-DOS 6.0及其以上版本中的INTERLNK. EXE和INTERSVR. EXE，就可将两台微机组成简易局域网络，即能方便地在它们之间完成大量数据的交换，具体步骤如下：

1. 花大约5元钱买一根两端均为25针公接头的并行电缆。将两个公接头打开，按图1接妥各针连线，未标明的针一律空着，再把接头盖好。这样就做好了一根简易网络并口连线。

图1：

25针公接头		25针公接头
2	←——→	15
3	←——→	13
4	←——→	12
5	←——→	10
6	←——→	11
11	←——→	6
10	←——→	5
12	←——→	4
13	←——→	3
15	←——→	2
25	←——→	25

2. 将做好的并口连线的两个公接头分别接在两台微机的并行接口（打印机接口）上，并用螺丝固定好。

3. 打开准备接受数据的微机（即客户机，CLIENT），首先确认其C:\DOS子目录下有INTERLNK. EXE。然后编辑CONFIG. SYS，在它的最后一行增加一条命令：

DEVICE=C:\DOS\INTERLNK. EXE

4. 打开准备提供数据的微机（即服务器，SERVER），确认其C:\DOS子目录下有INTERSVR. EXE（假定命令路径已经包括C:\DOS）。在提示符下键入INTERSVR，回车后即可看到INTERLNK的帮助信息，但这时网络尚未组成。

5. 重新启动客户机。客户机的屏幕将显示信息，表明网络连接已生效。接口是第1个并行接口（LPT1），客户机新增的3个驱动器E、F、G分别与服务器微机的3个驱动器A、B、C相对应（假设只有一个硬盘，且未分区）。与此同时，服务器微机的画面也起了变化，说明现在服务器微机的A、B、C盘分别等于客户机的E、F、G盘。

6. 网络连接生效后，您在客户机上即可直接调用服务器微机上的数据。例如，DIR G:\列出的是服务器微机C盘根目录下的文件XCOPY G:\BIN C:\BIN/S即可将服务器微机C盘\BIN子目录及其全部文件一并复制到客户机的C盘上。如此便能迅速地完成数据的传递。

最后，笔者就这一方法作几点补充说明。

1. INTERLNK. EXE和INTERSVR. EXE这两个程序与一般的DOS外部命令不同，它们并不依赖于相应的MS-DOS。实际上，它们在3.2版以上的MS-DOS下均可使用。当然，如果客户机的DOS版本低于3.31，它将不能使用服务器微机上超过32兆的硬盘分区。

2. 两台微机也可以借助串行接口（异步通信接口）进行连接。但由于串行接口的数据与速度没有并行接口快，且串行接口有9针和25针两种规格，联线的通用性差，不象并行接口只有25针一种，一根线大家都能使用。

3. 在数据传输过程中，服务器微机不可退出INTERSVR程序，否则将使连接中断。

4. 在默认状态下，客户机仅能接受服务器微机里的3个逻辑驱动器。倘若服务器微机的逻辑驱动器超过3个，客户机CONFIG. SYS文件中的末条命令要改为：

DEVICE=C:\DOS\INTERLNK. EXE/DRIVES:n

这里 n 即是服务器微机逻辑驱动器的实际数目。

5. 这种简易局域网络不接受 CD-ROM。不论是服务器微机还是客户机，只要接一生效，其原有的 CD-ROM 就会被忽略。

诊 断

问：扩展名为 COM、EXE 的可执行文件是用什么语言写的？BASIC、C、FORTRAN 等语言的源程序可否转化为 COM 或 EXE 文件？　上海　陈杰

答：COM 或 EXE 文件一般是用高级语言或汇编语言写的。BASIC 一类高级语言的源代码经过编译和连接即可转化 COM 或 EXE 文件。以 FORTRAN 77 为例，要把 LP. FOR 转化为执行文件要经过以下几步：

1. FOR1 LP
2. FOR2 LP
3. LINK LP

即可生成名为 LP 的 EXE 文件。

北京　李鹏

问：我想在一台装有 MP400 解压卡的电脑上再安装 XING 来比较一下效果，它们之间是否会有影响？　北京　刘全钟

答：XING 和普通解压卡使用的是不同技术，所以没有影响。也就是说，在有解压卡的电脑上运行 XING 并不能改善 XING 的性能。但要注意它们的驱动程序名和安装路径不要相同。

北京　李鹏

问：我在硬盘上装有百余兆的 WINDOWS 3.2 及其应用软件，加装副硬盘后盘符改变，WINDOWS 不能启动，难道只能重安吗？　浙江　耿浩

答：可以不用重新安装，您要将所有设定文件中 WINDOWS 的路径改为新路径，不过这样做工作量很大。看样子您是把 WINDOWS 装在 D 盘上了，加了第 2 个硬盘后变成 E 盘。SEAGATE 的硬盘带有一个驱动程序 UM8673. SYS，它可以使第 2 个硬盘的各区号出现在第 1 个硬盘的逻辑分区后。例如原有 C、D 两区，加上第 2 硬盘后原 D 区会变为 E，用了驱动后 C、D 不变，第 2 硬盘的盘符变为 E。这个驱动程序不限于 SEAGATE 硬盘。不过注意不要在 BIOS 中设置第 2 硬盘，不然 D 和 F 都会是第 2 硬盘。

北京　李鹏

问：我新买了一台电脑，其多媒体功能基本正常，但在用 VCD 唱卡拉 OK 时无法消去歌声，关掉左、右声道的任何一个都不行，是不是解压卡有毛病？　山东　张旭鹏

答：卡拉 OK 的 VCD 两个声道中，一个是歌、一个是音乐，普通 VCD 的两个声道则是一样的。所以普通的 VCD 是无法当作卡拉 OK 碟使用的，必需使用专用的卡拉 OK VCD。当然，如果是解压卡的故障也可能有上述现象，用一张卡拉 OK 的 VCD 试一下即可。　北京　邹原

问：我有一台 386DX-40，主板上有一个黑色的协处理器插口，请问插什么协处理器合适？主板上有一个手指大小的白色插座，是作什么用的？　广东　郑乐思

答：只要是标准的 80387DX 协处理器都可以使用，当然用 WEITEK 3167 也可以。要注意使用主频在 33MHz 以上的版本，最好是 40MHz，i80387DX-33 在 386DX-40 的电脑上是可以使用的。由于主板制造厂商众多，您又未说明您主板的型号，所以不好判断白色插座的用处。

北京　雪椰

问：我用 XING 1.2 在 486DX2-66 的机器上看 VCD 时，内容和声音都是一顿一顿的，是否可以改善？用防/杀毒软件是否可以查出 ARJ、IMG、DDI 的压缩打包文件中的病毒？　江苏　顾新彦

答：XING 要求机种至少为 PENTIUM-90，才会有较满意的效果，CPU 速度不够自然会一顿一顿的了。如果您使用的是普通的视窗加速卡，那么可以换用专为软解压设计的 S3 TRIO64V+，它的综合性能比不上 S3 868，但软解压的性能却比同样支持 DCI 的 S3 868 还好。CPAV 可以查出用 ARJ 压缩的打包文件中的病毒，使用本刊介绍的部分压缩管理软件也可达到目的。

北京　阿尔特京

问：我听说有种病毒是必须对系统放电才能清掉的，是这样吗？如何进行放电？光驱读盘时发出一点

儿响声是正常的吗？ 江苏 电脑迷

答：病毒的原理是将自己存放在文件或磁盘引导区中，在条件满足时驻留内存，得到系统控制权。放电的作用则是清除主板上BIOS的设定内容，而病毒是无法侵入BIOS的，所以放电无法清除病毒，也没有病毒要用放电来消除。根据主板的不同，放电的方法也不同。多数主板上有一组跳线，变更它们即可放电；如果没有专用的放电开关，可将主板上的电池拿出来达到放电的目的。光盘是由塑料压制而成的，所以转动时难免会发出一些声音，这是正常的。 北京 李鹏

问：DOS/V装人电脑中就会替换掉原来的DOS，如何避免这个冲突，可用选择菜单让其可以分别启动？ 北京 刘瑞

答：可以在装入DOS/V后将它的文件所在目录改为DOSV，并将其CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT保存在别处。这时再安装普通的英文DOS，将文件放在默认的子目录DOS下。再将两份系统的配置文件合在一起，便可分别使用了。如果两份DOS的版本号不对，可以加载SETVER.EXE来模拟相应版本号。 北京 李鹏

问：我的显示器在换过主板后产生了横向波动，是否能调整？我听说有些病毒会影响显示器，有可能吗？ 上海 吴悔

答：显示器产生横向波动的原因很多，例如显示器附近有强磁场或显示器电缆插接不牢。如果没有上述问题，则可能是显示器有故障，最好请专业人员来调试一下。有的病毒会向显示器输送超高分辨率的信号，长时间显示会烧毁显示器，造成硬件故障。 北京 李鹏

问：486DLC及486SLC的主板能否升级，换用AMD ENHANCED DX4-100/120或5X86？换下后对其它硬件有否影响？ 北京 陈志辉

答：不行。486DLC及486SLC的主板不能使用486DX的CPU，要想升级必须更换主板。只要升级时未损坏其它部件，不会有不良影响(自然会有性能提高的影响)。 北京 李鹏

问：光谱出的游戏全都是五寸盘，我的电脑只有一只三寸软驱，怎么办？ 北京 王仲瑜

答：你只需将五寸盘上的程序拷到三寸盘上，再进行安装即可。好在光谱的游戏并不在磁盘上加密，拷贝并不会影响游戏的安装。光谱北京分公司已同意在新游戏上市时，将以三寸盘和光盘为主，至于早期游戏，那只好再拷贝一次了。 北京 徐文浩

问：我玩《命运之手》到了反河内之塔处，如何正确地打开机关？ 四川 吴国曦

答：这是一个著名的数学谜题，解决方法如下：首先把三个雕像分为左、中、右三个位置，只要将盘子按下列顺序移动即可。

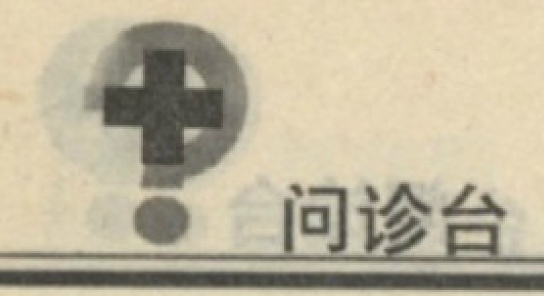
第一步，取出木棍：右→左，右→中，左→中，右→左，中→左，中→右，左→中，右→中，中→左，右→左，左→中，左→右，中→右，左→中，右→左，右→中，左→中，右→左，中→右，中→左，右→左，中→右，左→中，左→右，中→右，中→左，右→左，右→中，左→中，右→左，中→右，中→左，右→左，右→中，左→中，右→左，中→右，中→左，右→左。这时，左边雕像将张开大嘴，会出现木棍。

第二步，取出齿轮：左→中，左→右，中→右，左→中，右→左，右→中，左→中，左→右，中→右，中→左，右→左，中→右，左→中，左→右，中→右，左→中，右→左，右→中，左→中，右→左，中→右，中→左，右→左，右→中，左→中，左→右，中→右，左→中，左→右，右→中，左→中。这时，中间雕像将张开大嘴，出现齿轮。

另外，在结尾同手套先生搏斗时，应按以下几步进行，以免被砸死或掐死。当手套先生第一次攻击时，将游标指向齿轮，并按一下左键，珊西亚会巧妙地躲过他的攻击；第二次也指着齿轮按左键，珊西亚又会成功地躲开攻击；当手套先生准备第三次攻击时，迅速指着手套先生按左键，这时珊西亚会冲过去推倒手套先生，在马可的帮助下，将手套先生扔了下去。

珊西亚在彩虹之屋配药时，也有几点说明。如果药剂放入树上的瓶子无法取出，即放置的药水是正确的，反之就是错的。黄色药剂的羽毛可用羽毛笔代替，雪球可用冰柱代替；绿色药剂中的家具可用小板凳代替；蓝色药剂中的金块是用炼金杖将心型铅块炼制而成的。

还有用蛇药吓走老鼠一段，把药吃下或用于



地上均能起作用。　　陕西　李京海

问： 我用的是宏基倍速光驱、JAZZ 声卡的 486DX2-66，但在玩《'95 NBA 蓝球赛》时不论选任何声卡均不能出声。JAZZ 是真 16 位声卡，兼容 SOUND BLASTER PRO，为何不行？

上海　WORKMAN

答： JAZZ 这类声卡都与 SOUND BLASTER PRO 相兼容，但兼容性并不是很好（用的不是同一种芯片），所以有一两个游戏发不出声不足为奇，除非游戏能直接支持这种牌子的声卡。JAZZ 这种卡要在 CONFIG.SYS 中加入一句驱动，还要在 AUTOEXEC.BAT 中加入 SET SOUND=……、SET BLASTER=……等两句话来模拟 SOUND BLASTER 模式，请您确认一下，它们是否正常工作了。　　北京　李鹏

问： 我运行《光明战史》时，电脑报错："EMM386 DMA BUFFER IS TOO SMALL. ADD D=64 PARAMETER AND REBOOT."要怎么修改配置才行。还有我的电脑明明有 4 兆内存，运行《模拟城市 2000》却告诉我要有 2.8 兆的 XMS，为什么？

天津　GEORD

答： 电脑报告的是 DMA 缓冲区太小，要在 CONFIG.SYS 中加入一句："DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM D=64"。其中 D=64 定义的就是 DMA 缓冲区的大小，不够可以再加大。《模拟城市 2000》是用保护模式编制的，要求 2.8 兆 XMS。4 兆内存的电脑如果加上了 EMM386 就会占用过多的 XMS，所以可以在启动时按 F5，这样就有了差不多 3 兆 XMS 可使。不用担心常规内存不够，保护模式的游戏能自行管理内存。还有一点要注意，不要将 BIOS 中全部的内存映射（SHADOW）项都打开，因为它们会吃掉几百 K 内存而使 XMS 不够。这就是为什么有的 4 兆内存的电脑即使按 F5 启动也无法启动《模拟城市 2000》。当然如果您有 8 兆内存，那么有 EMM386 也没有关系，不过不要让 SMARTDRV 占用太多内存。　　北京　李鹏

问： 《失落的伊甸》全攻略说在 UIURU 大陆左上角的山洞中，可以找到太阳石，为什么找不到？

北京　姚良

答： 这是笔误所至，太阳石在下一块大陆——KOTO，找到面具后再去左上角的山洞即可。

北京　漫游者

问： 我在运行《命令与征服》时，机器显示"DRIVE OVERFLOW"，接着就死机了，这是怎么回事？

武汉　邓晨

答： DRIVE OVERFLOW 是设备征用错，这是《命令与征服》和电脑不兼容造成的。解决的方法是在 CONFIG.SYS 中只保留 HIMEM 和 FILES 的命令行，其余的全略去。　　北京　李鹏

问： 《一线生机》1－5 关的胜利条件是什么？2－4 关应把基地建在何处？（1996 年第 2 期问诊）

四川　诸臻、吴强

答： 1－5 关的胜利条件是找到并摧毁敌方基地的一切设备；2－4 关中要把基地建在屏幕左下角的一块"地板"上。　　北京　马洪涛

问： 在《如来金刚拳》中如何练成如来金刚拳？（1996 年第 1 期问诊）　　北京　李鹏

答： 要先点燃两颗舍利子，一颗在青海省的魔坛，一颗在少林寺的地下室（使用绳子到地板的机关下面）。　　四川　李青

求诊

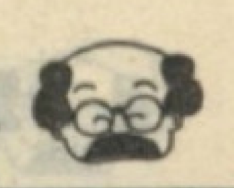
一　《麒麟传说》第三关开头，一个老头守在关口向我要息壤，我身带息壤却没用，该怎么办？　广东　李文光

二　《武状元—黄飞鸿》在白马观外找不到小二哥、小一哥，是不是要先完成什么事？　北京　石英

三　《米兰斯纪事之圣域传奇》中如何通过圣地的魔法阵？祭师说的「东西北南照着踏」是什么意思？　广东　小刀

四　《魔武王》中我已在空中大陆上找到最后的 BOSS，但伙伴建议我先去找魔武王，他在哪呢？　江苏　江措吉

五　在中文 WINDOWS 下如何用键盘切换文字输入的全角和半角？　北京　陆强



《大众软件》读者服务部软件目录(应用类)

分类	软件名称	售价(元)
联想教学	联想"电脑小秘书"V2. X 版(8片)	120
	作文大师——联想魔方(2片)	70
	电脑入门(含键盘小老师)(2片)	50
	联想电脑入门及 Basic 语言学习	160
	多媒体高中英语	160
	高一理科软件包	360
松岗教学	快快乐乐学电脑/DOS	58/58
	快快乐乐中文输入	58
	快快乐乐学 WPS/WINDOWS	58/58
	快乐小画家	66
应用	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000
	交换网通信卡	1800
	轻轻松松背单词 V3. 1	78
	方正家用软件	390
知识类	坦克战车(光盘)	68
	航空母舰(光盘)	68
	战斗机(光盘)	68
	武装直升机(光盘)	68
	军用枪械(光盘)	68
汉字系统	天汇 3.0 标准汉字系统	480
	天汇 3.0 中文支持环境	198
	WPS NT 1.2+天汇 3.0 标准汉字系统	880
	"傻瓜码汉字输入方法	80
	沈码 2.0 版	60
	"华码"汉字输入法	80

分类	软件名称	售价(元)
金卡教学	《太空博士号》系列	每套 35 元
	高考、中考冲刺系列	每科 35 元
爱嘉教学	爱嘉 CHT 电脑家教大师(VGA 显示)	
	儿童版	280
	初中版	280
	高中版(理科)	280
	高中版(文科)	280
双语教学	急救英语基础篇	550
	急救英语高级篇	770
	办公室商业英语(光盘版)	600
	儿童入门篇	220
	初级篇	220
	中级篇	220
	高级篇	220
	我的第一本多媒体双语画册(光盘版)	180
苏琳英语	初中一、二册英语:普通版/多媒体版	120/220
	初中三、四册英语:普通版/多媒体版	120/220
	高中英语:普通版/多媒体版	120/220
	新概念英语:普通版/多媒体版	200/360
	苏琳英语著作系统普通版/标准版	40/160
辞典工具	英汉通	85/99
	超级便携工具箱冬季版(惠软)	268
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	多功能多语言动态辞典(Roboword)	230
	四库辞典(组合版)	380

多功能多语言动态辞典 Roboword

Roboword 与目前的字典应用软件相比有明显不同。使用方便快捷、功能强大、界面新颖是其主要特点。使用 Roboword 进行翻译会给人一种全新的感受:流动的鼠标指向何处译到何处,就如同给鼠标增添了一项翻译功能一样自然,不会对你的工作产生任何影响。Roboword 无须热键激活或用鼠标"轻轻一点",使你在上机工作或阅读时不会被这些复杂操作打断思路。Roboword 采用了特别亲切的浮动显示方式,不会因开窗口而遮挡屏幕,而且是一种智能性的翻译:当你需要翻译时,她迅速出现,不需要时又会自动消失,使用起来随心所欲。

华码

华码又称音形序码,也是国内较为流行的汉字输入方法之一。其特点为高效(平均击键次数输字 1~4 码,输词 2~4 码,可盲打,重码率低)、易学(记忆量小、规则简单,字形和笔形总量不超过 100 个,且大多有联想)、规范(与国家规定的汉字基础教育一致,没有倒笔顺输入汉字的编码)、帮助功能强等,已获国家发明专利,并被列入"江苏省计算机应用能力考核培训教材中"。可方便地外挂于各种汉字系统上使用。(2 张盘+说明书)。

世界兵器博览系列多媒体电子图书之二、三、四

《战斗机》:战斗机发展史、著名空战战例、世界各国王牌飞行员和当今世界各国战斗机装备现状。

《武装直升机》:发展史、组成和武器装备,当今世界著名直升机作战实例及当今世界各国军用直升机装备现状。

《航空母舰》:发展史、结构特点、与航母有关的海军人物、海上战役及当今世界各国航母的装备现状。

此系列多媒体电子图书,均具有收藏价值。

运行环境:386DX-40、4 兆内存、倍速光驱、兼容声卡、音箱;DOS3. 31 以上、中文版 WINDOWS 3. 1 以上。

《大众软件》读者服务部软件目录（娱乐类）

软件名称	售价（元）	软件名称	售价（元）
坦克大决战	49	暗棋侏罗纪	79
卡耐鸡的人生指南	69	富甲天下——三国篇	49
欢乐幸福人	79	雄霸天下——三国篇	59
巴士帝国	49	五子棋大师	29
象棋俄罗斯	59	世纪末商业革命	120
巴顿之逆袭	190	钢铁雄师	240
钢铁雄师（光盘版）	300	吸血鬼	200
生化悍将（光盘版）	310	星际大争霸	230
星际大争霸（光盘版）	280	魔兽争霸（光盘版）	330
卧龙传——三国制霸之计	340	超级卡曼契	270
银河救世军	240	银河救世军（光盘版）	300
诺瓦风暴（光盘版）	330	霹雳生化人	340
铁血联盟	340	剑留痕	340
极速天龙（光盘版）	310	铁血联盟（光盘版）	350
海狼杀手	310	无限飞行	340
死星战将	260	黑暗原力——钛战机	260
妙探闯通关（光盘版）	240	X战机（光盘版）	280
X战机	230	疯狂时代	200
妙探闯通关	200	妙贼也疯狂	200
救难小英雄	200	帝国守护神	200
帝国追击战	200	秘密武器B战机	200
星舰迷航记（光盘版）	240	地下城主	200
创世魔法师	200	永恒之门	220
太空鲁宾逊	240	旅鼠新世界（光盘版）	280
珍妮谋杀案（光盘版）	230	毒品之战（光盘版）	230
巡警（光盘版）	230	终极揭榜者（光盘版）	240
太空大盗（光盘版）	240	仙剑奇侠传（光盘版）	220
天使帝国Ⅱ	90	魔法世纪Ⅱ	90
轩辕剑外传——枫之舞	100	明星志愿	70
大富翁Ⅱ（光盘版）	180	失落的封印	80
大富翁Ⅱ	60	甲A风云	100
泛华棋友	100	中关村启示录	99

- **邮购方法**：请按下述地址邮局汇款，并注明软件名称和购买份数，字迹要清晰；每份另加10元邮费；需特快专递者，请每份另加25元邮费。
- **邮购地址**：北京市和平门邮局3056信箱　《大众软件》读者服务部
- **电话**：(010)7025781、7025782　**传真**：(010)7025232

《甲A风云》——我国第一个足球游戏软件

由北京吉耐思科技发展有限公司推出的《甲A风云》是一部以全国职业足球联赛为题材的电脑策略游戏软件。作为一个球迷或是一位足球爱好者，如果你想亲自指挥一支自己的球队，或是体验一下当足球俱乐部经理的滋味，《甲A风云》能满足你的欲望。作为一名主帅，为了夺取甲A冠军宝座，你需苦心经营、制订适当的训练计划、买卖球星、根据人员的特点安排上场阵容，确定阵型和打法，为了保住霸主地位，还需发掘人才、培养后备力量等。

游戏中加入了详尽的文字说明，用以介绍现实中甲A各俱乐部的基本情况、历史及主要战绩等有关知识，使每一位游戏者在休闲娱乐的同时，对足球这一世界第一体育运动更加了解和喜爱。此游戏载体为四张3.5英寸软盘。（配置要求：386DX40、4M内存、512K显存支持VESA标准的VGA彩卡。至少12M硬盘空间）。

95'～96'超级便携工具箱冬季版

内容包括：1.MSCOPY（专业级）全功能通用解密工具V3.0；2.CCED V5.0表格处理编辑器；3.反汇编工具.EXE/.COM TO OBJ；4.中文强力杀病毒工具DB95；5.闪电手MDDOS（智能到三键内处理一切DOS命令及显示）；6.数据库工具箱FOXTOOLS（为dBASE、FOXBASE程序加上鼠标、绘图、图标、按钮功能）；7.DBF库转成方正、华光排版表格小样DTH；8.中文DBF库快速编辑工具QDBF；9.硬盘超级写保护；10.防病毒红绿灯等13种工具。



《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG. SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE:MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK. BAT 三国志Ⅳ地址查询软件 部分游戏图片
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片
第九期	压缩文档管理软件(WINZIP 6.0、DRAGZIP、WUNA) 数据压缩软件(ARJ 2.50、LHA 2.55b) DOS 百宝箱中的 DF、F、SDOS 游戏博览中的 TP. C 和 TP. EXE 部分游戏图片	第十期	

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README. EXE。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(注意:在信封正面左下角注明"订阅"字样)。领取方式有自取(到读者服务部取)、挂号、快件和特快专递四种。挂号每份加 0.30 元,快件每份加 6.00 元,特快专递每份加 15.00 元。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。

《大众软件》读者服务部致读者

春节前夕收到许多读者购买各种软件的汇款,但由于以下两种情况,软件未能邮出,致使部分读者未能在春节期间拿到所订购的软件,对此,服务部向这些读者深表歉意。

原因之一:第一批智冠公司出版的(49 元)光盘游戏及敦煌传奇(大宇)等早已售完,厂家原定春节前后可大量供货,但因故推迟到 4 月底前提供,望读者朋友耐心等待,货到即刻发出。

原因之二:有数十位读者在汇款单中未写清通讯地址或邮政编码,节后我们陆续给这些读者发了函,望见信或见本说明后立即与服务部联系。也望今后邮购物品的读者万万写清邮政编码,以免耽误您使用。

您还有何问题也可及时来函来电询问。感谢广大朋友对杂志社的信赖。

说明:●当您询问订阅杂志或配套软件的信息时,请打邮购部电话:7025781、7025782;

●当您询问有关应用软件或娱乐软件时,请打销售服务部电话:5266244、5266329。



微机的超级巡警　用户的真诚朋友——
赞华星软件KV200　赞华星公司为用户服务的精神

科利华公司生产的CSC光盘安装盘(5 $\frac{1}{4}$ 无写窗口的只读盘)中的DOS引导区(BOOT区)病毒传入我的机器,使我有幸结识了北京华星电脑公司的吴先生等几位朋友,由北京带回来的KV200(正版)果能清除CSC安装盘传入机器的病毒,并在吴先生指导下清除了由该病毒滋生的隐式文件。对此事,许多微机(电脑)爱好者无不称赞KV200是捍卫电脑安全的忠实的超级巡警。KV200的升级方式,华星公司热情为用户排忧解难的精神,更是说明华星公司是我们计算机爱好者最真诚的朋友。大家踊跃购置有防伪商标的正版KV200软件,以确保自己的机器正常运行,永无后顾之忧。

然而,曾为我和华星公司的朋友们搭桥的CSC安装盘病毒,给我造成了很大的损失,而该公司(科利华)经理却置之不理,且耍手腕戏弄我。这种对用户不负责任,而侵害用户利益的做法是十分卑劣的。

电脑爱好者需要象KV200这样的软件,更欢迎热情为用户服务的华星精神。

河南濮阳中原石油学校　高级讲师
国际物理教育信息交流中心成员　赵恒山
1996.3

编者:我们收到来信后,十分重视,立即与科利华公司联系,至今未获答复。

能否讲解一下MIDI、WAV、AVI、MPEG等音乐、影像文件的存储格式?能否对声卡的高级编程作一下具体讲述?如果贵刊编写有困难,可否介绍一下有关的书籍?谈到书籍,我想提一个建议:贵刊有一个"导购指南"的栏目,向读者介绍一些软、硬件行情,很受欢迎,可是唯一缺少了计算机图书的情况。目前这类书籍价格都很贵,而读者在购买时有的又很盲目,希望贵刊能加以引导。

天津　刘海涛

编者:刘海涛读者的意见目前我们正在考虑。

1. 贵刊的1995年9月刊和12月刊已没有,是否可印制1995年的《大众软件》合订本,让我们这些新读者也能看到1995年的《大众软件》。

2. 在软件调查表中,是否可以加入"常用的小工具调查"一栏,如GW、FPE、HD-COPY、DDUP等等。

广东　陈志伟

编者:该读者的来信具有代表性,我们积极筹措,目前已有1995年杂志少许,需要者请与读者服务部联系。

软件调查表的增项,下次印发时,我们会重新研究。



超级家教软件精华荟萃之一

每个软件1元？
每个软件1元！



该光盘优选了北京市得力软件研究所近期推出的最畅销的多媒体软件及近百个优秀家教软件。主要内容包括：

1. 电脑入门：DOS 入门；打字练习；BASIC 语言学习等；
2. 幼儿教育：从动植物、数字到 ABC 的认识以及游戏等来启蒙 3－5 岁儿童的智力；
3. 小学数学；
4. 初高中英语系列练习、测验等；
5. 初高中语文单项训练习；
6. 物理、化学实验；
7. 各种智力游戏；
8. 多媒体：(需声霸卡)
(1)儿童英语学习篇(3 套)
(2)儿童英语生活篇(6 套)
(3)成人生活美语会话篇＝英语 900 句＋美语老师。
(4)小初高语音教室(可声霸卡、也可 PC 喇叭)。

以上软件均可在光盘上直接运行。

超级家教软件精华荟萃之二

该光盘以小学为主，包括 1—12 册的数学和语文，该套软件是围绕教学大纲、集例题、习题、知识要点、解题技巧为一体的教学软件，题量大，知识面广，在章节练习中侧重题目的解题思路和技巧；在单元练习中面面俱到，突出重点和难点，并提供详细的解题过程。另外还收录了地理、历史的练习及理化实验演示等。随盘奉送的几百幅三维立体画带您进入丰富多彩的三维空间，不仅如此还把制作三维立体画的工具提供给您，业余时间您不妨动手做做看，难度可不小呢。差点忘了告诉您：还有英汉—汉英双向电子词典收录在上。相信此工具对您会有很大帮助。

即将推出：亲子美语、超级魔典光盘系列

金头脑：国内第一套“与现行教材同步的”CAI 软件。
语音教室：纯正英文语言专家朗读，同时支持声霸与 PC。
音乐大师：适用于各类学习音乐的爱好者。
彩绘大师：适用于各类学习绘画的爱好者。
电子词典：DOS＋WINDOWS 双平台版，占用内存少，词汇量大。
断针免修：打印机出现断针现象，使用本软件可使打印机正常打印。
各种光盘、各种游戏。

最完善的 AutoCAD 中文环境：DL－CAD 汉字标注。
AutoCAD 机械设计工程师的福音：M－dBase 机械设计参数化图元库
多功能加密软件系列工具：Keymaker
高精度矢量汉字转换工具桥：HZ－DXF
电气工程师的最爱：TANGO/PROTEL&ORCAD 汉字标注
最新三维立体画制作工具：迷幻立体图
天博财务软件、KV200 杀毒软件

北京市得力软件研究所　全国范围　诚征代理

地址：北京市中关村海燕旅馆二层
电话：2545313　2541347
传真：2541347
邮编：100080
联系人：罗　云　李清庭

地址：北京市黄庄大泥湾 7 号(海淀剧院售票处向东)
电话：2573308　2578149
传真：2573308
邮编：100086
联系人：陶新宇、徐莉莉、吴亚庆、王光华

特邀经销商：连邦及各地专卖店(010)2564334　联想集团微机事业部　徐晓芳　(010)8421383

代理商：(排名不分先后)

北京：(010)2556651	马明芳	邯郸：(0310)3429777	黄建平	贵州：(0851)6834318	陈　宏
北京：(010)2501399	贾晓清	广州：(020)4204166	马先生	大庆：(0459)6378747	范乃庭
北京：(010)5273076	马鸿波	长春：(0431)5668594	刘嘉彬	汕头：(0754)8535251	李绪大
北京：(010) 2616252	陈树辉	长春：(0431)5943859	吴万钊	郑州：(0371)5963749	郭海欧
北京：(010)2643565－23	蔡榕	青岛：(0532)3826868	王明涛	哈尔滨：(0451)3643645	于　泳
北京：(010) 2546859	赛乐氏	重庆：(0811)3874218	何宏伟	长沙：(0731)412148	徐　勇
烟台：(0535)6278744	戴维新	连云港：(0518)5411148	张晓峰	沈阳：东科电子市场	马丽芳
广州：(020) 3397045	潘颜聪	鹤岗：(0454)3221045	石长冬	上海：(021)2478621	陈建珍
武汉：(027)7874577	田达理	佳木斯：(0454)222208	李占斌	上海：(021)4011375	凌　澄
太原：(0351)432044	田利军	鞍山：(0412)2235459	胡章波	沈阳：(024)3909146	董　重
大连：(0411)2723234	赵　毅	南昌：(0791)2235459	万腊生	沈阳：(024)3909650	李　平
		天津：(022) 6346202	徐　哲	昆明：(0871)5146711	陈　枫

请您牢记这只光谱游戏热线电话：

北　京

010-2187388

只要您购买光谱博硕原版游戏软件，就可以获得我们的软件咨询服务。

服务时间：星期一至五的 AM9：30～PM4：30，
（节假日您就得碰运气了）

看一下这里……

* 如果您为游戏迷、狂、疯@&$……文笔也不错，不论您在哪里，请与我们联系，我们需要您！
* 打上述热线电话求协助时，您必须把原版手册放在腿上，我们要确定您买的是原版才为您服务。
* 您想获得我们最新的游戏目录吗？请寄一个写好地址并贴好邮票的回邮信封，我们会立刻寄给您。

来信请寄：北京市海淀区学院南路 55 号中软酒店 510 室，光谱博硕公司收　邮编：100081

您可以在连邦全国各地的软件连锁店买到我们的好游戏！！

光谱博硕电子科技（北京）有限公司

游　戏　软　件　的　专　家



载体	软碟	系统	DOS	语种	中文	类型	战略角色扮演

华艺国际于1995年推出的《魔域传说Ⅳ——波斯战记》是款战略游戏，但其间穿插着古老而动人的故事又带有RPG成份。640×480的解析度以及16色画面将活泼可爱的卡通人物和一草一木刻划得生动细腻。此外，游戏内容还相当充实，让人在漫长的流程中丝毫不会感到乏味和无聊。

操作方法

战略操作

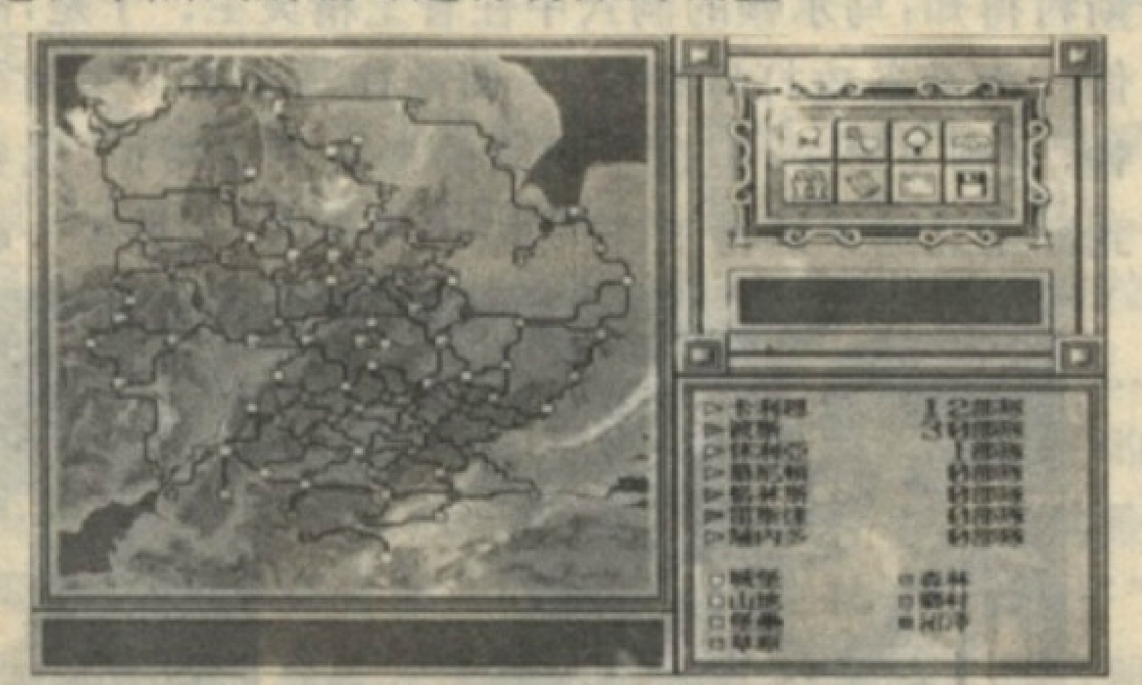
沙钟：时间经过。

移动的多边形：部队移动。如果目的地已被敌人占领，便会与之发生战争。

放大镜：探索。即显示某一部队在其所在地的具体情况；操纵部队在村庄、堡垒、森林等地活动。

握手的图案：外交。使用此命令可到他国协商结盟问题。

队伍交换：调整各部队间人员和物品的分配。在分配过程中点试剂瓶可进行物品的调整。



部队资料：观看各部队具体情况。

地图：选择地图的色彩及表示方法。

磁盘：进行存储、读取等磁盘操作。

战争操作

各命令按钮的功能从左到右依次是：

第一部队：特殊命令、列队战斗、自由战斗、逃跑、原地待命。

第二部队：同上。

1－2：调换你亲自操纵的部队。

讯息视窗：主要作用是调整战斗队形。

标记：为士兵和队长标上记号。

显示视窗：在战斗的同时开启视窗显示一些特殊人物的情况。

环境视窗：调节移动快慢、人物各项数值的显示等。应在这里把人物功能视窗打开，以便更好地控制每一位队员。

魔法视窗：在这里为有魔法能力者选定魔法（点人物本身或人物功能视窗中的弓箭，均可发出选定的魔法，点试剂瓶代表使用随身物品）

呼叫援军：从临近地点调来援兵。

扎营：战斗胜利后回到战略状态。

战争状态下的快捷键：

空格：当前所控制的人物使用道具或法术等特殊技术。

↑、↓：切换所控部队。

→、←：切换所控人物。

此游戏在操作上与通常的RPG或SLG都不同，所以很难上手。在调度时有以下几点需要注意：

1. 游戏的胜利条件是攻陷波斯本城，而失败条件是卡利恩城被占领，所以千万不要让敌人越过己方的封锁线。

2. 外交指令只能使部队访问几个国家的首都和相邻的地区，善用这一功能是致胜的关键。游戏伊始，

玩家仅有少量的兵力，但进行到一定阶段后可用外交指令与他国结盟，增加自己的力量。在本国士兵到达50级后，可随时利用外交指令去卡利恩城转职，或去平原国的休利亚城买马。

3. 战争中可用“撤退”和“援助”指令让几个部队轮流上阵，但会使疲劳度增加。虽然部队的体力可恢复，但战略有所下降。

4. 战争中可用特殊命令中的“交涉”使敌人退却，不过只有一次机会。

5. 特殊指令中的“下马”只对骑兵有效。在敌方射手过多的情况下最好让骑兵下马。

6. 特殊指令中的“舍去弓箭”能使射手转职为战士或士兵，但想变回来必须重买装备。

7. 让部队长移动到战场最上方或最下方可使部队退却(按鼠标左键认可，按鼠标右键否认)。

8. 部队可驻守在城市、城中监狱和城中兵舍中，所以即使几支部队同处一城也有可能无法合流，必须移动到城市的同一处才可(自动移动要花时间，不过可用探索指令亲自控制移动)。

9. 新雇的预备队士兵必须编入新部队，再从兵舍走出方能使用。

10. 一支部队要由有能力(人名左方有头盔图案)的人当队长，不然战斗力会大幅度下降。

11. 随着艾雷斯级别的上升，新雇士兵的级别也会上升，所要的钱也越多。

12. 同一部队中不能有过多兵种。

13. 要攻占敌方城市必须杀死其城主，只打败驻守部队并不能在该城驻扎。

14. 状况表最好重新定义。疲劳度(FT)、生命力(HP)等重要数值一定要放在可见的地方。

15. 战争中杀死敌军队长，可使敌方溃散。不过双方打得难解难分，所以很难找出敌方队长。如果开启了显示视窗中标记敌方队长的功能，那么只要按鼠标右键就能发现敌方队长的位置。

16. 部队的装备要与成员属性相适应，例如枪骑兵不能用刀，不然战力会下降。

绪　语

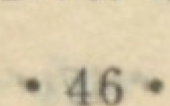
很久很久以前，洛克利斯被精灵统治，但后来越来越多的人类移民到此，当地的精灵渐渐地躲了起来。在这块土地上从未发生过战争，但这是由各国间势力均衡造成的。拥有最大领地的波斯王——赛内尔被选为各国的共同领袖。波斯国拥有的领土是洛克利斯中央及北方的土地，是当时最大的国家。虽然他国国土面积广大，但由于人口稀少，常处于被动挨打的地位。这种情况下，依然能保有广大领土的原因是：赛内尔拥有强大的魔法能力。但没过多久，塞内尔忽然一反平时中立的政策，雇佣了来自希腊大陆的魔法师“宙”作参谋，同时不断征兵。波斯国人纷纷逃往邻国，他们叫着：“国王变了，国王把心卖给恶魔了。”波斯王利用本身的魔力操纵人民，将他们训练成可怕的不死部队。各领地的国王也急忙加强各自的武力。你——卡利恩国王艾雷斯不能容忍波斯王的暴政，决定刺杀赛内尔，然而中了赛内尔的魔法，身陷大牢，危难之时一位魔法师将你救出，并让你乘铁嘴神鹰回到卡利恩。进城后得知波斯联军大兵压境，我军损失惨重。心上人——爱伦听说你被捕，于是带着影子部队前去营救。希腊半岛弗兰克王国的大将罗夫和王子阿鲁富特赶来相助，据他们讲，三十年前希腊半岛上的魔王伽罗曾发起过一次战争，后被镇压，魔王被天界封入异次元死牢，但他的灵魂现在已被邪恶的魔法师带到了洛克利斯。

攻略要点

(一)英雄崛起

为消灭魔王，拯救洛克利斯，你和你的士兵们出发了。在第一次与敌军作战中，得到从希腊半岛赶来的援军——利斯莱姆的帮助，很容易就消灭了敌人。在利奥斯村得知：马尔顿的洞穴中住着土精灵王。于是，战士们一面准备攻打肯特村，一面前往马尔顿。来到马尔顿，见到土之王，但这个顽固的老头不肯帮忙，说要得到湖之北的水妖精王许可才行。没办法，只好去一趟湖





之北了。在湖之北的洞中，战士们找到水之王——尼米。她告诉他们：魔王伽罗为了寻求再生地点，教唆波斯王发动战争，并在各地寻找最强的热源。波斯王给予手下四将史利鞭多、欧格、马克为来、摩鲁哥以风、水、土、火的法力，从而封住精灵们的力量，若救出被波斯四将抓去的精灵，妖精王们便可集合所有精灵的力量并将其发挥至极限。此时若再去马尔顿，土之王便可加入队伍。在此期间，若进下川之堡，便可与精灵国结盟，精灵国王将送你精灵之笛，但由于精灵国与森林国是敌对关系，所以只能与其中一国结盟。与森林国结盟得两队战士，与精灵国结盟得一队精灵。

北鲁易拉有位迷路的骑士——基尔汉，必须让艾雷斯亲自出马才可说服。在鲁易拉村的旅馆中有位叫施奇的驱魔者，千万不要忘了带上她，另外，卡鲁还可得到一件乌龟服。



战线继续扩大，战士们攻下了肯特村，在村中雇佣10名士兵（身上的钱越少花的越少），并打听到西边的荒岛上有人的踪影。村中的卡鲁有变形本领，它也将加入队伍。战士们花500G坐船来到岛上，在洞中遇到一位阿玛族女战士，并加入了你的队伍。洞穴深处战士们遭到一棵食人花的攻击，三两下就干掉了它。这时地下冒出个骷髅要求加入你的队伍，并声称它的等级达到50时可在卡利恩升为骷髅王。好吧，收下他，反正也不花钱。

继续向北进，攻下鲁易拉地区和昆华尔村。在鲁拉易村战士们打听到北面的桑由斯塔中住着风精灵王。在昆华尔村战士们得知：诺福克瀑布中有神秘的特拉斯族和昆华尔地区的敌将对波斯王极为不满等情况。这时，用“外交”命令到昆华尔堡垒的地下室，波斯王的运粮官会加入你的队伍。在东魔鬼森林中有一道隐蔽的暗门，选一个厉害点儿的人单独进去接受“大个子”的挑战，战胜后森林弓箭队便会帮助你。如将卡鲁移到此处，见过精灵王后可得一件万变兽衣，能召唤狼群助阵。

在昆华尔村，有人会送件恐龙服给卡鲁，换上后可以喷火；在里美利克可找到人马族，虽然他们并不想帮忙，但可得几件宝物。

接下来就该攻打耶通卢城了，此城由风将军把守，应派级别高的军队攻城。在地牢中，可见到卡利恩的军师莱姆拉克和将军耶克达，耶克达由于伤势过重死了，莱姆拉克加入了本国军队。从暗道进城，打败吸血鬼，可占领耶通卢城并救出精灵温蒂。

（二）南征北战

攻打诺福克城时，要先将敌人的援军围在中间，之后再攻城。城墙上有一个楼梯，可指挥一人单独入城打开城门。进城后城主会向你投降，宝座后有一秘室，内有宝箱。另外在兵舍中可雇佣士兵，并有一对父子会加入你的队伍。西面贝尼库城的鳄鱼人攻击力较高，应合理调遣部队，不宜让部队过于疲劳。进城后国王赫尔格惊惶失措，连忙用法术召唤魔王，但却被魔王变作青蛙，魔王会提升艾雷斯的力量，将他化身为火精灵王，并为他换了装束。接着用“外交”命令到休利达城买匹神驹。攻下诺福克城，可同平原国联盟。国王问你要大儿子的魔法兵团还是要小儿子的骑士兵团，我建议选骑士兵团。如果你有足够的金钱且士兵的等级在50左右，也可选魔法兵团，并自己组建一个骑兵团：首先到大司教处将LV50以上的士兵升为骑士，再到休利达城为每个骑士买马。游戏除少数几个法师外，骑兵有最强的战力，一定要珍惜。平原国的骑兵团比自己发展的战力高很多（同一级别的），因此失去他们实在很可惜。

攻下诺福克城，便可占领诺福克瀑布和桑由斯塔。进入诺福克瀑布，会遇到特拉斯族人，但他们要经大长老同意才能帮助你，于是战士们继续向洞穴深处走去。路怎么不通了？原来洞中一间屋子里有三个控制水流方向的开关，按下第一和第三个开关，道路便畅通无阻了。再向深处走，一位精灵会交给你“蝉翼刀”。顺流而下，有只蜗牛会加入，回洞后四位特拉斯族战士也将加入你的行列。这四人不但可学习魔法，而且不受魔法的影响。在桑由斯塔的最顶层有一道门被石头堵住，怎么也进不去，此时应回到倒数第二层，进中间的屋子，再从左边的楼梯向上走，来到大厅后，扳动左边开关，挡路的石头便消失了（像这样的机关后面还有很多）。进去打败风之王波路提斯，她会答应与战士们共同作战。但她召唤精灵的魔力被土将军封住了，要等打败土将军并救出她的部下后才能恢复。另外，如想和矿山国结盟，要先去贝尼库城西边的达宝村，从矿井中救出公主，但如果同矿山国结盟就不能和海盗国结盟。同矿山国结盟可得到公主军团和学者军团，同海盗国结盟得一支强悍的海盗部队。

位于大陆中央的马西亚双子城，互成夹击之势，易守难攻。经过一场艰苦的战斗，战士们终于攻陷了东马西亚城，并将抓到的王子放回城内，国王深受感动，让儿子带领两名暗战士与你并肩作战。西马西亚城主是好战份子，不听军师劝告想凭骑士兵团死守孤城，于是这位“天下第一骑士”终于败在战士们的剑下。攻打这两座城时，里雷城的攻雷母会向你进攻，他们不但攻击力高而且还能将人石化，但如果使用“不死鸟”魔法便可很快将其打败。另外敌人有可能从波斯城调来骑着铁嘴神鹰的部队“克利风”，这可能是波斯国最强的部队，应派骑士兵团与之战斗，并多配“燕返之剑”，否则必遭惨败。

马西亚地区以北的贝尼塔城固若金汤，城外的三座城堡都由精通火焰魔法的部队把守，如果派 L50 以上的部队进攻，不到两分钟就能攻下这几座城堡。城内更是防守严密，攻城时应先干掉城墙上的女巫，她的魔法非常厉害。进城后火将军化身为一条大火龙与战士们决斗，只要向其尾部猛攻，便可干掉他。战士们救出了水精灵王尼米，她告诉大家：艾雷斯的元神被封在摩西亚城内，要将他的元神放出来，否则无法召唤精灵，更不能战胜波斯王。占领贝尼塔城后可在城中扩充士兵。

经过战士们英勇奋战，波斯联盟最强大的两个兵力据点已被攻陷，里雷城势在必得。里雷城城主见大势已去，又不忍生灵再受涂炭，决定向战士们开城投降，但被波斯王的奸细——土将军马克为亚杀死了(本来以为能省点事儿的)。进城后马克为亚使出吃奶的力气，把自己变成个巨大的石头人，但其失败的命运却是不可避免的。干掉马克为亚后，风精灵便能重获自由，风精灵王召唤精灵的法力也得到了恢复。

(三)最后之役

望着相距几城之遥的波斯城，战士们满心欢喜。可打到奥尼堡垒时，波斯国的阿克拉贝将军却紧闭城门，气得战士们捶胸顿足。正在这时，战士们似乎想起还有什么事要做，在西亚城中吗？战士们旌麾北指，分兵两路向北行进。东路军在威鲁村打听到魔法城中有位从希腊来的魔法师，于是战士们决定去拜访一下。经过一番拼杀以及魔法师女徒弟的考验，战士们终于见到了魔法师加拉顿，他让他的徒弟跟随战士们共同战斗。之后战士们轻而易举地攻下了海盗国慕尼顿。此时，西线的勇士们已攻下森林人巢穴和摩西亚城并打败了水将军欧格，救出艾雷斯的元神沙曼达，来到圣凡多城。攻城时先不要管其他人，冲到城楼把开炮的士兵干掉。在城中，战士们碰到了你的心上人爱伦。她告诉战士们城中可以通到奥尼克堡垒，并带领影子部队与你共同战斗。战士们迫不急待地上了空间转移平台，来到了奥尼克堡垒之中。阿克拉贝将军一看形势不妙，便在临死之前召唤出了“龙骑兵”和“克利风”对卡利恩作最后的反扑，但很快就被消灭掉了。在转移到奥尼克堡垒之前一定要把堡垒南部的敌军消灭干净，否则你的部队便会陷入敌军的重重包围之中而又无援军可叫。

势如破竹，很快打到龙之丘，波斯城就在眼前。决战的时刻到了，尽量挑选精英组成一支精锐之师吧！波斯城地形复杂，在城中可碰到风将军史利鞭多和魔法师加拉顿。他们告诉战士们波斯王就在城中，他身边的魔法师“宙”便是魔王伽罗。进入波斯城，战士们见到五个波斯王(其实都是假的)，打败他们并不难。几经周折，战士们终于见到了波斯王和魔法师“宙”。赛内尔本想和“宙”联手对付你，但却被气急败坏的魔王杀死，临死前他把国家托付给你……

特别道具

战斗中会得到些不知效果的物品，需要到女巫那里鉴定，为不使大家花费太多金钱，现列出下表：

名称	AT	AR	DF	DR	特殊属性
绝命之剑	+15	+00	−05	+00	让敌我双方都死
诅咒之剑	+15	+15	−05	+00	可让对方混乱
诸刃之剑	+10	+15	+00	+00	加强攻击力
斩龙之剑	+25	+00	−05	+00	水属性
冻结之剑	+10	+00	+05	+05	火属性，可使对方冻结
闪电之剑	+05	+15	+00	+00	风属性，放出闪电
狙击短剑	+00	+15	+00	+00	专门对付敌队长
百裂之剑	+30	+00	−10	+00	土属性的敌人被攻击受伤，将对方抛出
炽热之剑	+15	+05	−10	+05	水属性的敌人被攻击受伤，放出火球

蝉翼刀	+20	+10	+00	+05	使用者不会疲劳
大地之枪	+10	+05	+00	+00	战斗中提升攻击力
斗神之枪	+00	+00	+00	+00	克利丁卡会出现
爆裂之斧	+25	-05	+00	+00	土属性，将对方拖出
晨星	+15	+00	+00	+00	同上
魔导士之杖	+00	+00	+00	+05	瞬间恢复魔法
究极圣杖	+00	+05	+00	+05	不怕魔法
意念箭	+00	+00	+00	+00	不断追击对方
终极箭	+00	+00	+00	+00	弓箭发射速度加快
银铠	+00	+00	+10	+10	战斗中提升防御力
金铠	+00	+00	+15	+00	
镜之铠	+00	+00	+05	+05	把箭弹回去
狮之铠	+05	+05	+10	+00	
风之纱	+00	+00	+00	+15	不怕敌人袭击
爆笑面具	+00	+00	+02	+02	使敌方混乱
狄莎的头	+00	+00	+05	+05	使对方石化
狼戒指	+00	+00	+00	+05	
狮戒指	+00	+05	+00	+05	
虎戒指	+00	+00	+00	+10	
天使戒指	+00	+10	+00	+00	
红十字	+00	+00	+05	+05	HP 快速补充
火守护者	+05	+00	+00	+00	不怕属性为火的敌人
土守护者	+00	+00	+05	+00	不怕属性为土的敌人
风守护者	+00	+00	+00	+05	不怕属性为风的敌人
水守护者	+00	+05	+00	+05	不怕属性为水的敌人
吸血之笛	+00	+00	+00	+00	吸收我方 HP
天使之笛	+00	+00	+00	+00	可召唤天使
地之警笛	+00	+00	+00	+00	可召唤土精灵
水之警笛	+00	+00	+00	+00	可召唤水精灵
火之警笛	+00	+00	+00	+00	可召唤火精灵
风之警笛	+00	+00	+00	+00	可召唤风精灵
贝壳	+00	+00	+00	+00	吸收我军 FT
神之号角	+00	+00	+00	+00	战斗中提升命中率
精灵之笛	+00	+00	+00	+00	召唤鸟人
光之石	+00	+00	+00	+00	风属性的敌人被攻击受伤；迅速恢复 HP
炎之石	+00	+00	+00	+00	土属性的敌人被攻击受伤；放出火球
爆裂之石	+00	+00	+00	+00	若使用，双方都会受伤
闪电之石	+00	+00	+00	+00	可放出闪电
冰的结晶	+00	+00	+00	+00	火属性的敌人被攻击受伤；使用者可召唤雪
黑暗之石	+00	+00	+00	+00	可召唤死灵







载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	中文	类型	角色扮演

当世界出现天与地、光明与黑暗时，天地间诞生了生命。伟大的神明便集结天使(天使是神向人间传达意志的使者)，创造了天界。天使有九个主要等级：炽天使、智天使、座天使、主天使、力天使、能天使、权天使、大天使、天使，还有没有实体的精灵天使和背叛了神而被赶出天界的堕天使。

由于天使纯粹的善，所以对恶决不宽恕。《圣经·启示录》中写道，神对人类进行最后的审判时，将由天使执行重塑世界的任务。当七位天使吹起七支号角，《启示录》中预言的神的军团将会降临……

序章

神为了统治地上的生命，创造了人类。这让天使们大感失宠，它们集结在一起，背叛了神。在神的支持者与叛变者之间经过一场战斗后，叛变者们被赶至异世界。而背叛者并没有没落，反而落地生根，建立起庞大的帝国(魔界)，并一直伺机报复。

索多姆是世上最繁华的城市，但罪恶弥漫，光明似已远去。魔界的生灵们决定在这里建造通往天界的大道。他们不断地向人类宣传："人类可以和天使或神平起平坐。"人类受到煽动，开始建造通往天界的高塔—巴比伦塔，它是以神殿为名义建造的，但这背后却隐藏着一个大阴谋……



此时在天界中，天使们看到人类如此勤劳、如此充满活力，觉得人类将会比他们受到神更多的祝福。于是炽天使长——六翼天使阿尔卡德为此向神发问："既然已经有了天使，为何还要塑造人类呢？"神并没有回答，而是让他到地上的索多姆城去。阿尔卡德不断往返于天地之间并向其他天使传达他的见闻，对地上产生了兴趣的天使们纷纷降至人间，有的与人类相爱、有的与人类一起生活，并且都逐渐试着去理解人类了。但天界反对与人类和平相处的势力依然根深蒂固。在如此形势下，天使之间发生了争执，这样没有平静多久的天界又将再次分裂成两大势力……

就在这时，巴比伦塔越建越高了……

不论是谁都会看出它决不只是一座神殿而已……

阿尔卡德带着不祥的预感再次来到索多姆，当见到情人莎拉后便谈起此事，他们一致认为此塔有问题，而索多姆的建塔工们还全然蒙在鼓里。这时在天界会议室中，米迦勒、撒列耳(死神)、拉法叶(智慧之神)等正在开会，他们决定让索多姆的人们清醒一下——把毁灭大炮(很象《幽·游·白书》里灵界的异次元炮)对准了索多姆，轰……

回到天界的阿尔卡德得知此事，气冲斗牛，带领撒马耶尔、弗尔尼斯、巴尔巴德斯等，找米迦勒一伙讨个说法。一番对话后，两拨人动起手来，米迦勒不敌，被阿尔卡德等围住，米迦勒突然拿出神之剑，用其法力将阿尔卡德等打入了魔界……

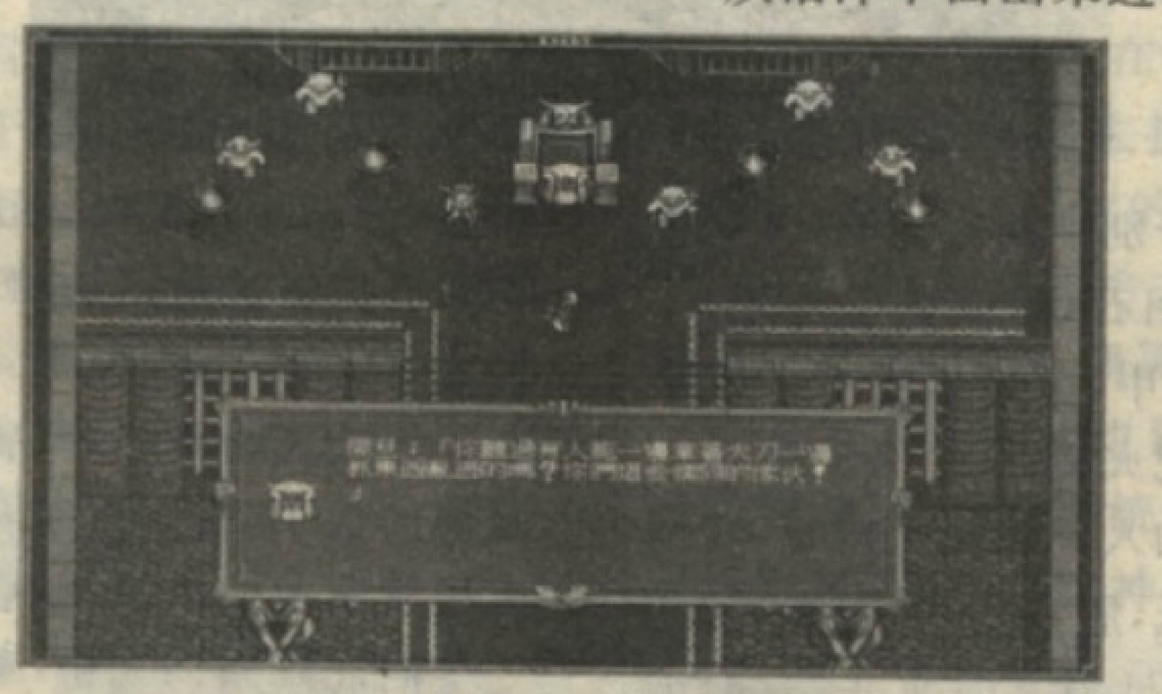
突然，一个人从天而降，重重地摔在地里，一位老者将已变成普通人的阿尔卡德从地上扶起来。莉莉丝出现了，从对话中得知她是魔王撒旦手下的人。但她并不想伤害阿尔卡德，只想看一场堕天使和魔王演的戏

罢了(在以后的进程中她还会帮助你,并且在万魔殿时她会扮成莎拉。救不救她由你,无碍剧情,只是台词不同)。莉莉丝走后,你从老者口中得知索多姆也坠落至此,而且全城的居民都活着,又得知原来的天使伙伴都在魔界,于是怀着满心的希望,手持老者赠送的烙印之剑出发了。

游戏过程

从天蛇之泉出来可以看到,左下是坠落的索多姆城,先去那里。路上要经过一渡口,给摆渡人100元钱,他会答应渡你过河。行至河心他要劫你的财物,可他找错了人,你只几下他就服了,以后坐船就方便了。进村后在左上的房间里会见到撒列斯,从他口中得知撒马耶尔中毒卧床,需史多克斯沼泽的解毒药方能医治。你到隔壁和撒马耶尔谈话,他会给你一块召唤石。从其他村人口中还可得知,南边岩壁有一道大铁门被锁住了,但不知钥匙在哪儿。

出村过渡口时弗尔尼斯会加入,到右边沼泽取来解毒药。回到索多姆时佛雷迪出现了,干掉他,治好撒马耶尔,他和撒列斯就会加入。顺便一提,天蛇之泉的伏尔卡斯会帮你疗伤。



过渡口,到上方的瀑布入口内杀掉鳄鱼魔(可得召唤石一块)。再从史多克斯沼泽向东走,经冰原西边向上,过城门南边(地名),冲出死影之门,进南方巢穴,发现一道浮门,需亚扎赛尔方可砸开。在冰原东面发现已冻成冰块的亚扎赛尔,去下方的冰之城,在这里莉莉丝会帮你忙的。还有一把梦幻之剑需用炸弹炸开石头才能得到。冰之城象个迷宫,只是象而已,刚进去时只有一条道,在道路尽头可以扎营。还有一个开关,打开开关,会有一扇门打开,进去有三条路,都走一遍吧,打开各开关,又会有两道门打开。若急于和佩蒙交战就去吧。也可以先去扎营,穿上烙印盔甲,存盘后再去,总之佩蒙死定了。杀死佩蒙,亚扎赛尔就能动了,在冰原东面找到他,他会加入。

现在当然要去南方巢穴了。到浮门前,亚扎赛尔几下就打开了一条通道。里面有一开关,打开后去左边的洞穴,一直走到尽头左转,有疗伤、扎营用的水晶石,正下方是出去的路。在此之前的岔路上有其它洞穴,里面的敌人较厉害,不去也罢,特别是有一堆宝箱的那个,最好别去。出了南方巢穴有两个地方可去,就先去岩石城吧。

岩石城大门外敌火力较猛,小心从事。进去后有一段衔接剧情:莉莉丝唤醒了被巴耶尔变成傀儡的巴尔巴德斯,他们对话的内容既起到介绍剧情的作用,又是对你的提示。你只需将两块石头分别推到左上和左下的标记处,就会出现一条通往密室的道路。干掉巴耶尔后巴尔巴德斯会加入,可别忘了去取台阶上的次元门钥匙,它就是用来开启岩壁之门的。

出岩石城,进左边的北方巢穴,在里面可以找到传说手套。岩石城右下方有一处球馆,里面是打保龄球的,一次全打中有宝物奖励,分两次打完也可得300元奖金。把手套戴上可投出快球,成功率很高,球最好用重点儿的,有兴趣的朋友不妨一试。话归正题,当你返回史多克斯沼泽时,索多姆的居民都在,他们中有修建巴比伦塔的技工。你的目的是完成巴比伦塔,重返天界,与米迦勒决一死战,所以需带领他们一同上路。

从沼泽下面出来进入黄泉路,里面有一杆地之枪和一个灵魂葡萄。出来往左进入黄泉平原,弗雷迪和亚斯塔洛特正在恭候大驾,这时敌兵扑天盖地而来。危难之时苍蝇王贝鲁赛巴布出现,并助你一臂之力。一场恶战后,贝鲁赛巴布会告诉你建造巴比伦塔的真相。原来城主德莫诺是亚斯塔洛特的手下,建塔是亚斯塔洛特在背后支持的,他妄想支配三界,贝鲁赛巴布言罢,大笑而去。

你到达岩壁,从次元门脱出,重返地上世界。米迦勒得知你回到人间,想再次使用毁灭大炮,可大炮已被你毁坏,米迦勒便下令将其修复。你对此事全然不知,继续向巴比伦塔前进。

先到上方的索多姆,在那儿撒列斯离队去找妹妹莎拉,东北之国阿达玛的朝臣奥佩尔加入队伍,并请求你帮他找寻失踪的王子伊凡思。这时的天界,天使向米迦勒报告毁灭大炮即使修复,恐怕也只能用一次了。

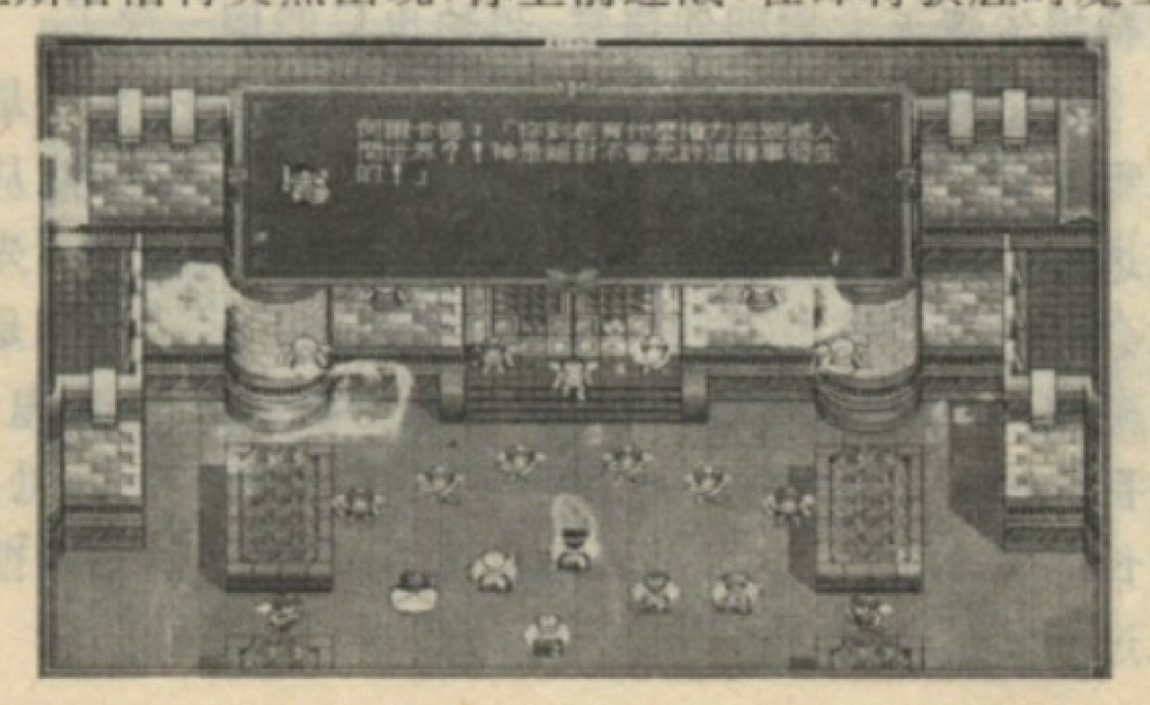
你可先到北边的洞穴中参加一项小游戏,奖品是冰雪卷轴。从索多姆向南,过山顶吊桥,到西方森林;从东边出来到达北方森林;从北方出来到达阿拉巴村(先歇会儿吧)。从村长口中得知附近连日阴雨,恐怕又是妖魔作怪。没说的,到下雨的北方森林去。见到小雷鬼,一番对话后,它变成一块召唤石。你带它返回村长处,村长一见吓了一跳,并承认是自己囚禁了王子,去隔壁见过王子后他会加入。

接着去东北的河中碉堡，注意从侧面才可通过。到达市区后便可更换装备，并卖出旧道具。出市区到东边的阿达玛，罗列会加入（他好象并不想和天使共事）。进皇宫见过皇帝后进左边的门，在上面的房间里听到波盖尔正在和皇后密谈，此时的皇后已被其迷惑。出来去右边的房间，休息一夜。第二天，得知波盖尔出城去了南方森林，你急忙赶往那儿。过河中碉堡时还需一番周折，最好用三速，不然就难了（提醒一点，你只要不主动碰那些兵即可，出来后别忘了存盘）。在此之前若去过东部森林，汤姆会告诉你波盖尔不是好人。

来到南方洞穴，波盖尔正在血祭魔鬼贝鲁菲格尔，打败他可得召唤石。波盖尔逃走后，你追至一处洞穴时撒列斯赶到，再往前发现了莎拉，得知德莫诺去了沙漠之国，但你先要回阿达玛的密室（左边那间原先禁止入内的房子）去消灭波盖尔。波盖尔唤醒了石像巴弗梅特，你先要把两块石头分别推到标记处，才能攻击巴弗梅特，随着巴弗梅特变回石像，波盖尔也死了。回皇宫皇帝会给你一件黄金铠甲，宝箱里还有一件威严之袍，隔壁的宝箱里还有一把火箭。

出皇宫，艾咪和凯姆赶来加入。到城门口时，罗列挡住去路，非要和你们比个高低，胜利后得一把连发之箭。为建造巴比伦塔，你一行向沙漠之国前进。这时天界正在加紧修理毁灭大炮。

过湾岸时乌贼和章鱼正要开战，它们会问你谁是海上霸主，帮谁都可以。通过湾岸后，从荒野北行到沙漠之村，和村长谈话，他告诉你城东北的绿洲快没水了。到那儿一看，原来绿洲已被驯兽师和一群盗贼占领，艾咪挺身而出打败了驯兽师并夺下他的鞭子。往前走，让小雷鬼造场雨，再回村长那里，他会告诉你德莫诺在旁边的公馆里。到北方的富豪之馆，见到德莫诺，亚斯塔洛特突然出现，你上前迎战，在即将获胜时魔王撒旦出现并劫走了德莫诺。在莉莉丝的帮助下，你得知南方有条通往魔界的路，正要前往，突然天边一道亮光，毁灭大炮又开炮了……。一场混乱后，你发现自己不但没有受伤，反而更强壮了。你一边感谢神的祝福，一边起程出发。



一直向南方走，先到矿山村东北的矿山里找到召唤石，随后进矿山村。帮他们消灭一只叫阿纳贝尔格的妖怪（可得大地之袍），再前往西边的地下神殿入口。走到最里面，怪物梅杜莎在那儿，它有什么本事大家都知道吧？所幸弗尔尼斯逃脱了。回村子，村长会送镜之铠甲给弗尔尼斯。再回入口处，只需站在梅杜莎的正前方，反射她的目光即可获胜，这样就可进入魔界。

你进入魔界后，找破灭洞穴里面扎营用的水晶石。出了几道门，左边有一条岔路，那里是一妖怪的住所，闯进去，他会教你进火之城的方法。出洞往北，从左边的破灭山谷走。进入山谷前最好存盘，里面有成群的敌人，全歼敌人后从左边出来，北面就是贝鲁赛巴布的城堡了。

你故意被擒后，贝鲁赛巴布会来看你，一会儿他就是你的人了。控制贝鲁赛巴布干掉撒旦派来的使者，向火房管家要监狱的钥匙，你出来后他就会加入。

向北到奈何大桥，亚扎赛尔会和为首的敌人单挑。胜利后继续向北走，进左边的火之池地洞，摆渡人在那里，他说要有防火船桨才能渡你到火海海峡去，并给你一块打火石。

不必多言，去旁边的火之城，记住若想过死亡之门，队伍中必须有贝鲁赛巴布队伍。到火之城后会有一场大战，需全歼敌人。进城后先到各房点起“篝火”，这时会有一道暗门打开，进去干掉火之王。出来和一妖怪谈话后方知防火船桨在门外的一个地方，拿到防火船桨后就可以去万魔殿了。

下船，大帮敌人围上来，灭掉他们后进大门，一直走，莉莉丝会和你开个小玩笑，无碍大局。进了几道门后，和撒旦决战的时候到了，把他打的没有HP时，亚斯塔洛特会出现，这时又有一段动画，玩家就自己看吧。

出城堡，坐船到另一个岛上，刚登陆，摆渡人就被杀了，看来以后不用坐船了。你追上去，杀了魔部下替摆渡人报了仇，又来个贝利亚要和撒马耶尔单挑，撒马耶尔几下就把他解决了。从大门出来又回到地上，感觉

真好。

到东南的小岛沙滩，拉法叶正在那里等着。刚开火，只见一大群……出现，并助你一臂之力。这之后，去神殿杀死乌列尔，会得到巴比伦塔的钥匙。进入神殿，主教会替你疗伤，接下来要去巴比伦塔了，但这是个海岛，又没有船，咋办？别急，再去小岛沙滩的海边看看，嗬，这是谁来了，不用船就把你带到对面的河口吊桥上。立刻去巴比伦塔，把钥匙交给撒列斯，回索多姆和莎拉说句话，再回巴比伦塔。

这时天界的米迦勒正竭力阻止塔的建成，而魔界的亚斯塔洛特却全力支持着塔的建造。你刚回巴比伦塔就要去古战场和米迦勒的信徒吉德恩大战一场，消灭吉德恩后，就可上巴比伦塔了。在爬塔时需要反复推动砖块去压深色的标记。记住，一定要快而准，不然……。当爬到塔顶时，也就是你重回天界的时候。

一出门，两队天使前来阻截，后面却半路杀出个亚斯塔洛特来。哈哈！天使们顾不上管你，先去和魔鬼交战了。你趁机溜走，下了白银宫殿，到对面的治愈之塔去，天使们会告诉你该去那里干什么。路线基本是：水之神殿、风之神殿、智慧之馆、治愈之塔、火之神殿、地之神殿、黄金宫殿、万神殿。在黄金宫殿里终于要和米迦勒决战了，万神殿是观看结局的地方，玩家一定想听听神会说些什么吧，这就要玩家自己去努力了。

游戏心得

《魔域传说 IV——波斯战记》想必早已为玩家所熟悉，《黑暗天使》和《魔域传说》系列同为吴氏工房作品，但剧情并不相干。《魔域传说》系列的操作风格在众多游戏中可算独树一帜，《黑暗天使》当然也不会让玩家失望，且此作在《魔域传说 IV——波斯战记》的基础上做了一些方便玩家的修改，使得游戏更易上手。

玩家可通过左上的两个人形图标，来控制我方作何行动及行动的速度。游戏在操作上亦有缺点，如：使用道具时须装备这是常情，但连救急用的药品也须装备就有点……，在用鼠标单击小如米粒般的图标后方可使用，这可是技术活，若鼠标不好使，估计你的队员就有点悬了。另外，用召唤石来召唤魔兽也很累，这主要是战斗太多所致，召之即来、挥之即去，每打一仗就要召唤一次，编程者应该设置快捷键以方便玩家。再有就是你重新拥有翅膀后，飞起来不能进门、推石头，地上走又有许多地方到不了，飞行与步行交替时须单击小天使，也很麻烦。

当遇到一支军队阻道，向你要 1000 元钱时，给他们好了，他们会给你一把回收价 1300 元左右的剑，你还赚了呢。若是玩家不给，双方便是一场厮杀，笔者曾试过多次，从未赢过，若哪位高人能取得胜利，希望将后事告于笔者。

另外，本游戏敌人的 IQ 很高，人多时围攻，吃亏时逃跑，所以玩家要好好练橄榄球啦。一些地方不必和敌人纠缠，只要冲出重围进入下一道门即可；如果非打死敌人不可，而又有一些小鬼满处乱跑，让你着急，不妨试试围歼；如兵力分散，可让主角的半个身子与敌人处在一条线上，把敌人追到角落里，他便逃不掉了。下面介绍两个歪招：在巴尔巴德斯得到连发之箭后，不妨把主角放在一边去控制巴尔巴德斯，在战场上用空格键一通狂射，痛快的很；得到爆炎卷轴后把主角的 HP 锁定，将卷轴交给主角在人多的地方一通乱炸，最后见屏幕上只剩主角孤零零一个……。

介绍这么多你也累了吧，打开机器，振奋精神，去征服撒旦，消灭妄图统治三界的亚斯塔洛特，超渡老对头米迦勒，然后迎接神的祝福吧……



源平合战

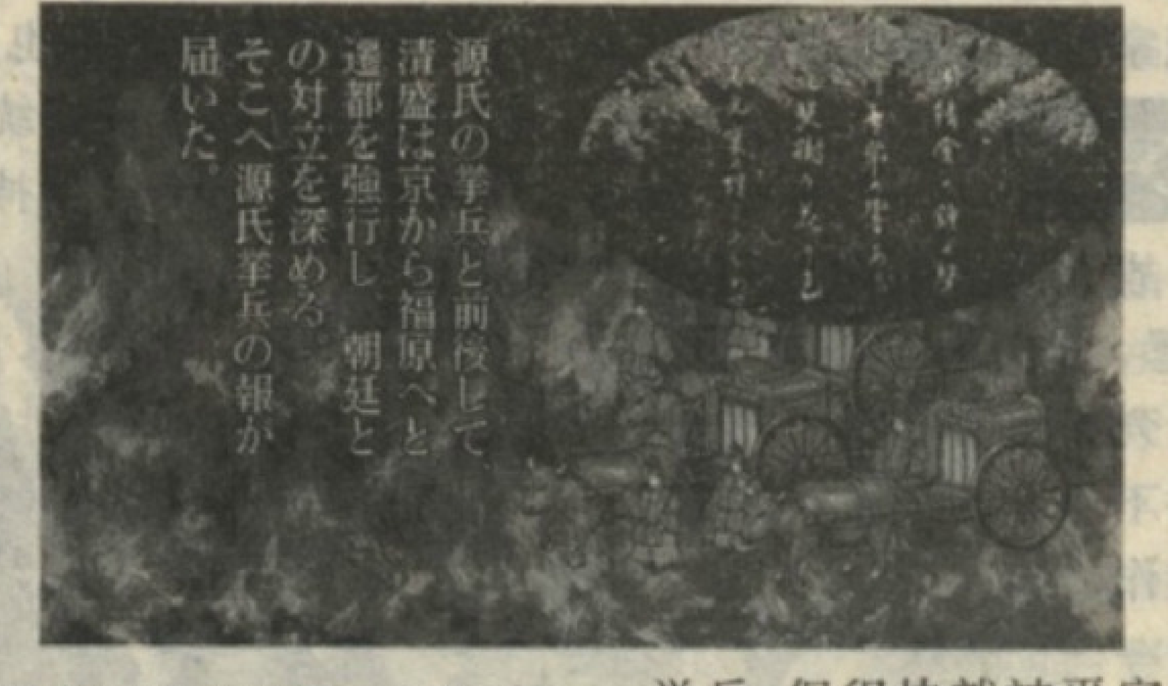
上海　林澜

载体	软碟	系统	DOS/V	语种	日文	类型	战略模拟

祇园精舍的钟声，
发出无常之响；
娑罗双树的花，
显出了盛者必衰的道理。

这是摘自《源平合战》里的一段和歌。《源平合战》是光荣公司1994年的SLG作品，描述了日本古代源氏与平氏争霸的过程，最终源赖朝胜利，夺取了天下，开创了日本第一个幕府——镰仓幕府。

日本古代由奴隶制向封建制的转变，是由大化改新完成的。随后，改新的功臣中臣镰足被朝廷赐姓为藤原，其子孙在此后的几个世纪里日益强大。凭摄政和关白的势力以地方官(国司)的身份在各地扎根，成为豪族。后来，豪族与地方武士结合，成为武士团。他们的首领多是这些豪族的子孙，被称为"武家之栋梁"。



桓武天皇的曾孙高望王，被赐予"平"姓，脱离皇室，成为桓武平氏的始祖；另外，清和天皇的孙子经基，被赐予"源"姓，脱离皇室，成为清和源氏的始祖。这两族的子孙成为最有实力的"武家之栋梁"。藤原氏在东北的陆奥和出羽，由清衡以平原为中心发展势力。虽然地处偏远却是黄金与马匹的产地，因此清衡、基衡、秀衡三代在十年中享尽了荣华富贵。

八世纪起，日本社会日趋混乱，朝廷企图利用佛教的力量稳定局势，于是大力保护寺院，并给予大量土地，僧侣日益腐化，并不断介入政治，到十一世纪时，已成为强大的世俗势力，同朝廷不断争斗。他们把领地中征集来的农民和寺内从事杂务的低级僧侣组成了僧兵，成为强大的武装力量。他们还利用迷信，向朝廷里的藤原氏贵族们提出强制要求。奈良很有实力的兴福寺是藤原氏的氏寺，那里的僧兵曾在队伍前扛着祭祀藤原氏氏神的神木进入京都。贵族们无可奈何，只能答应他们的要求。比睿山延历寺也曾抬着神舆上诉，由于这两寺位于京都的南北，被称为南都北岭(南都后被平氏剿灭，北岭在三百多年后被织田信长剿灭)。

贵族欲反对僧兵的横暴，但又惧怕神佛的威力，所以想依靠各地武士团的力量，武士因此获得了抬头的机会。

另一方面，朝廷内部发生分化，鸟羽法皇把皇位让给了儿子崇德天皇，以后又不喜欢这个儿子，逼着他把皇位传给后白河天皇。这样，除了有天皇以外，还有法皇和上皇，但实权在法皇手里。1156年，鸟羽法皇去世，上皇与天皇之间为争权发生了武装冲突，上皇一方招来了藤原赖长与源为义；天皇一方招来了源为义的儿子源义朝以及平清盛，最终天皇胜利，赖长与为义被杀。在这以后，源平二氏的主要人物义朝与清盛之间又对立，义朝与天皇的一个近臣藤原信西联合举兵，但很快就被平定。义朝在逃亡东国时于关原被捕，年仅十三岁的赖朝也未幸免，幸好被平清盛的继母看见，因其容貌酷似亡儿平家盛，力求平清盛免斩赖朝。最后，义朝被斩，赖朝被流放到伊豆，过着囚徒的生活，这年是1159年。

经过两场动乱(保元之乱、平治之乱)，平氏击败了唯一的对手源氏，并从此掌握了中央政权，这是日本历史上第一个武士政权。

1167年，平清盛担任了朝廷最高官位太政大臣，平氏一族达到全盛期。平氏一门在朝廷中的公卿有十六人，天皇召集群臣开会时殿上有其三十余人，担任各地地方官的有六十多人，控制全国的一半国土，这样的形势在日本历史上是极少的。

平清盛的独裁与专横，日益引起天皇、朝庭、南都北岭等势力的反感，渐渐形成一股反对平氏的势力。

1180 年 5 月，后白河法皇的儿子以仁王和源赖政首先起兵，源义盛则四处传播“以仁王令旨”。源赖政亲自联系了南都北岭的寺院武装，但延历寺不但没象兴福寺一样起兵，反而告密（所以延历寺后来才被剿灭），致使声讨很快就被镇压了，但是“以仁王令旨”传遍了日本。

6 月，平清盛担心受到寺院势力的夹击以及朝中贵族的内应，企图迁都福原，但由于京都贵族的反对以及战事的失利，还有南都北岭的反对，不得不于 11 月 23 日又返还京都。

与此同时，平清盛开始计划讨伐各地的源氏，首当其冲便是源氏的嫡子源赖朝。由于以仁王的事颇让平清盛震惊，于是他以密函的形式通知同为平氏的北条时政，但北条时政认为平家已失民心，就拿密函给赖朝看，并当即表示支持源赖朝起事。



次年 8 月，源赖朝举旗，17 日掌握伊豆，随后进军相模，途中遭到大庭景亲的拦截，三百骑敌三千骑，大败只身逃到安房。因受到安房国的安西景益、上总国的平广常、下总国的千叶常胤以及武藏的诸多豪族的支援与臣服，于是源赖朝便以偏僻小村镰仓为据点，开始了他的关东经营。

9 月 5 日，平氏发布“讨伐赖朝及其同党”的宣旨，任命平维盛为讨伐使，发兵东国，并呼吁甲斐国的武田信义、常陆国佐竹义政、陆奥国藤原秀衡配合平维盛。但武田信义很快就被源赖朝策反。10 月 20 日，平维盛军与源赖朝军在富士川展开激战，23 日，武田军（不是武田信玄的武田军）按照与赖朝事先约定的方案，从平氏军队背后袭击，但还没动手就胜利了。

平维盛出师时三万人极为雄壮，归来时仅剩十骑，颇为可叹。

富士川一战，源军大胜，源赖朝想乘胜攻入京都。在伊豆被流放的七千多个日日夜夜里，源赖朝每日都坚持诵念佛经，期望告慰父祖在天之灵，但是千叶常胤、平广常、三浦义澄等将都力谏赖朝坚守镰仓，待关东统一后再图进京。其后，赖朝先后灭掉常陆的佐竹氏和上野的新田义重势力，而他最大的成功就是牢固地掌握了武士的心。

平清盛的政权是日本第一个武士政权，但当平氏掌权后，日益与武士本色背道而驰，而与贵族混为一谈。平氏子孙都沾染上奢靡、柔弱、风雅的贵族习气，日益与武士脱离关系。而源赖朝，建立了御家人制度，把原先如一盘散沙的武士联合起来，并且一直保持着武士本色。

武士历来就是被上层贵族文化排斥在外的，但源赖朝能认识到这一点，不断地从朝庭挖走贤良的官吏。如大江广元一直为镰仓幕府最重要的智囊，此外还有藤原行政、足立远元、平贺义信等善长计略政治的人。作为杰出的将领，他还重用了源义经，义经原先在藤原秀衡手下躲避平氏的追杀，但一听说哥哥举兵的消息，马上告辞秀衡，从平原一路杀到镰仓，据说此兄弟二人的会合，是日本古代历史上最激动人心的相见。

1181 年 2 月，在关键时候，平清盛突患“热病”，离开人世。他留言道：“保元、平治以来，荣华富贵，死而无憾，唯未见赖朝之首，死不瞑目。死后不用供奉，仅奉献赖朝之首于墓前足矣。”

清盛死后，平氏没有人再能主持大局，逐渐衰亡。

1183 年，源义仲率先攻入京都。义仲是源赖朝的堂弟，在 1180 年 9 月起兵，军事上所向无敌。然而，由于源义仲缺乏应付政治形势的能力，很快遭到失败，因为他没有与朝庭、贵族搞好关系及看不起文人。

1184 年初，赖朝派范赖和义经征讨义仲，义仲在近江的粟津激战中败死。今井兼平是义仲乳母之子，武勇绝伦，居义仲手下四勇将（即四金刚）之首，两人有着不同寻常的友情。在粟津激战中，义仲在今井兼平的劝说下，决定自杀。临死前说：“平时这铠甲并不觉得怎样，可今天却感到十分沉重啊！”此时今井仍在奋战。当他知道义仲已死，便口含利刃，落马而亡。

义仲的灭亡，使三足鼎立的形势又恢复为源、平两大势力的对立。以后又经过一年时间断断续续的几次激战，西部的平宗盛边被源义经和源范赖的军队剿灭了。这时，由于朝庭的挑拨，源赖朝与源义经兄弟又反目了，义经于 1185 年离开京都时，因遇风浪，一直隐居在京都附近的山区。1187 年 2 月，义经逃入奥州，投奔藤原秀衡。秀衡从对抗源赖朝的战略思想出发，欣然接受义经的要求。10 月，秀衡死，义经失去保护，秀衡之子泰衡于 1189 年 4 月杀死了义经。

源赖朝不但希望义经死，还希望奥州的藤原氏

——最后一个有威胁的武士势力也从此消失。于是,源赖朝以泰衡藏匿义经为借口,剿灭了藤原氏。

此时,日本再度统一,成了源氏的天下。又过了三年,即1192年,源赖朝开创了日本第一个幕府——镰仓幕府。

《源平合战》共有以下四个剧本:

一、1180年10月源赖朝构筑镰仓。10月17日,源赖朝在岳父——伊豆的豪族北条时政的支持下起兵,被相模的大庭景亲击败,逃到关东。由于其父——源义朝在此地颇有声望,所以大量的武士前来投靠。源赖朝一下拥有了武藏、下总、上总三地,于是决定经营关东,建立一个牢固的根据地继而夺取天下。此时平维盛、平忠度、斋藤实盛所率领的部队也已到了远江,进而拉开了富士川之战的序幕。

二、1183年7月,义仲进入京都。赖朝正苦心经营关东,并逐一消灭周围的反对势力。义仲在越中又一次击败了平维盛,此时美浓与尾张也纷纷被源氏同族人占领,义仲顺利进入京都,后被范赖与义经兄弟剿灭。

三、1184年10月,平氏企图再度经营西国。平氏趁源氏兄弟争斗,力求趁此时机再建一个根据地,被源范赖与义经兄弟剿灭。

四、1185年10月,义经与兄赖朝敌对,义经直接接受了朝庭的官位。原先源赖朝有令,所有御家人受封官位需通过赖朝,但义经没有这样做,引起赖朝不满,于是先起兵。义经于无可奈何之下也开始进攻赖朝,但响应者极少,这时义经正准备通过海路逃到奥州的藤原氏那里去。

游戏中可以选择的君主有:平氏、源氏、藤原氏。游戏命令每月一次,分为统治和行军两部分。由于游戏中的指令都比较简单、直观,并且有些在游戏说明中可以查到,所以这里只简略介绍一些指令的使用经验。

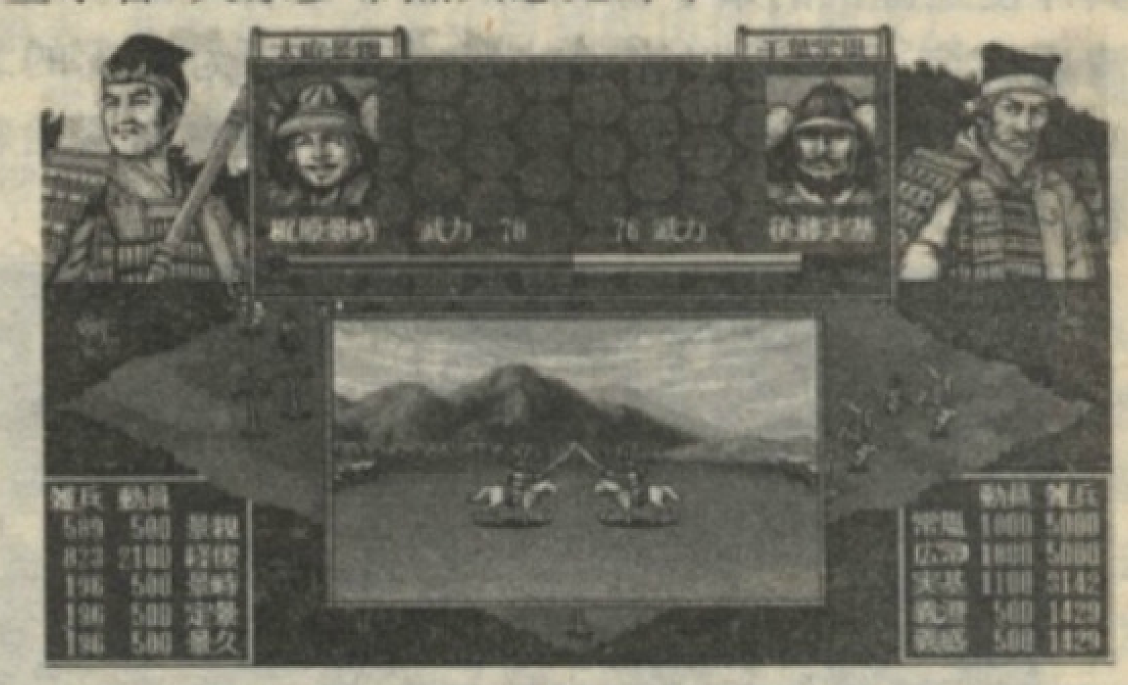
在统治期的"内政"里,藤原氏可以向有名的奥州商人吉次买一些罕见而相当便宜的宝物。藤、源都可以用巡检来提高领地的治安,而平氏可以雇佣かすう。此外,由于平氏把持中央政权,垄断了对宋朝的贸易,因而拥有大量资金,能够投资商业,而藤、源二氏除了开发金山外无法使商业值上升。

在军事上,有由武士组成的动员兵以及临时召集的由农民组成的杂兵。动员兵的召集完全自动进行,而杂兵则用财货征募。平氏的武士不习惯训练,因此可征杂兵训练;藤原氏则可以训练武士;而源氏除以上外,还可以练习弓术,且征收军需,征收者应是一个"菩提"较高的人。

在人事中,每位君主都有不同的人可以拜会。对战争中的俘虏,可以移动,也可以释放或杀掉,还可以招待他。每次招待会使俘虏对先前"栋梁"的忠诚度下降,当此人的忠诚度低于40之后,他就会投靠你了。

在外交中,平氏用威胁的方式;藤、源氏用邀请的方式,可拉拢一些豪族。而日益脱离武士本色,竭力想做高雅贵族的平氏,还可用开和歌会的方式与朝庭搞好关系。

在外交中,尤其重要的是要与朝庭搞好关系,并受领官位。游戏成败的关键就在于武士官位的大小。官位越高的武士可以号召的在野武士就越多,越是可以组成强有力的武士团。此外,每年1月和7月间,你会与所有御家人开一个会,栋梁可以赏赐或是没收御家人宝物,如果与朝庭关系好,朝庭会派使者授权让你委任一些小官,大家多带点兵总是好事。



在计略方面,藤原氏可以用钱引诱别人的兵,而源氏可直接将敌兵争取过来。

在行军时,藤原氏用钱可提高士气,而源氏用狩猎,平氏则用管乐。

在对战中,游戏者可以领略一下日本式单挑的风采。两军对垒时,先决定阵形及杂兵分配比例,然后双方各有一个机会表现一下自己,想办法提高士气。平氏可以用音乐,源氏可以用叫阵单挑。各方可以有五支部队参战,可单独控制每一支部队。

显然,不同身份使用不同指令,官位高低对游戏的进程有决定性影响,这是《源平合战》的最大特色。

下面是一些名词的解释:

动员力:将领在武士中的影响力,直接关系到追随该将领的武士数目。

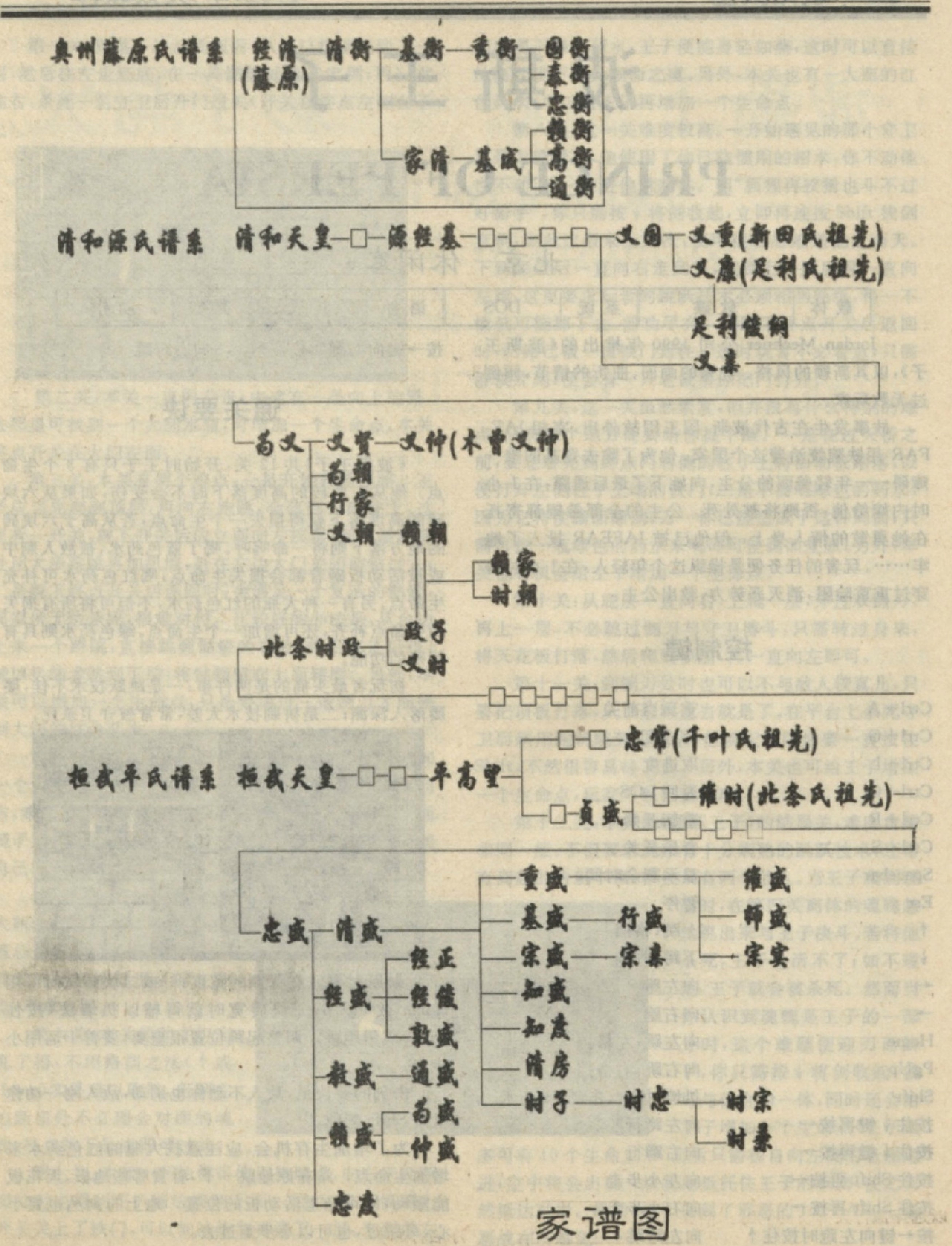
优雅:这是平氏一族与朝庭权贵的生活方式,不过想与朝庭或商人搞好关系也要懂优雅才行。

勇名:武士的声望。

菩提:武将对神佛的信心。

加护:武将的运气。

无常:无常到了一百,武将会出家。大多是因为战争过于频繁而生厌恶之心,想脱离尘世。


奥州藤原氏谱系
经清(藤原)
清衡
基衡
秀衡
国衡
泰衡
忠衡
赖衡
家清
基成
高衡
通衡
清和源氏谱系
清和天皇
源经基
义国
义重(新田氏祖先)
义康(足利氏祖先)
足利俊纲
义亲
为义
义贤
义仲(木曾义仲)
为朝
行家
义朝
赖朝
赖家
实朝
北条时政
政子
义时
忠常(千叶氏祖先)
桓武平氏谱系
桓武天皇
平高望
贞盛
维时(北条氏祖先)
重盛
维盛
基盛
行盛
师盛
宗盛
宗泰
宗实
知盛
知度
清房
时子
时忠
时宗
时泰
忠盛
清盛
经盛
经正
经俊
敦盛
教盛
通盛
赖盛
为盛
仲盛
忠度

家谱图

波斯王子

PRINCE OF PERSIA

北京　休闲客

载体	软碟	系统	DOS	语种	英文	类型	动作

Jordan Mechner 公司 1990 年推出的《波斯王子》，以其新颖的风格、优秀的画面、曲折的情节，倾倒过无数玩家。

故事发生在古代波斯，国王因故外出，宰相 JAFFAR 用铁腕统治着这个国家。他为了除去登基的唯一障碍——年轻美丽的公主，向她下了最后通牒：在 1 小时内嫁给他，否则将被处死。公主的全部希望都寄托在她勇敢的情人身上，但他已被 JAFFAR 投入了地牢……。玩者的任务便是操纵这个年轻人，在 1 小时内穿过重重险阻，消灭恶势力，救出公主。

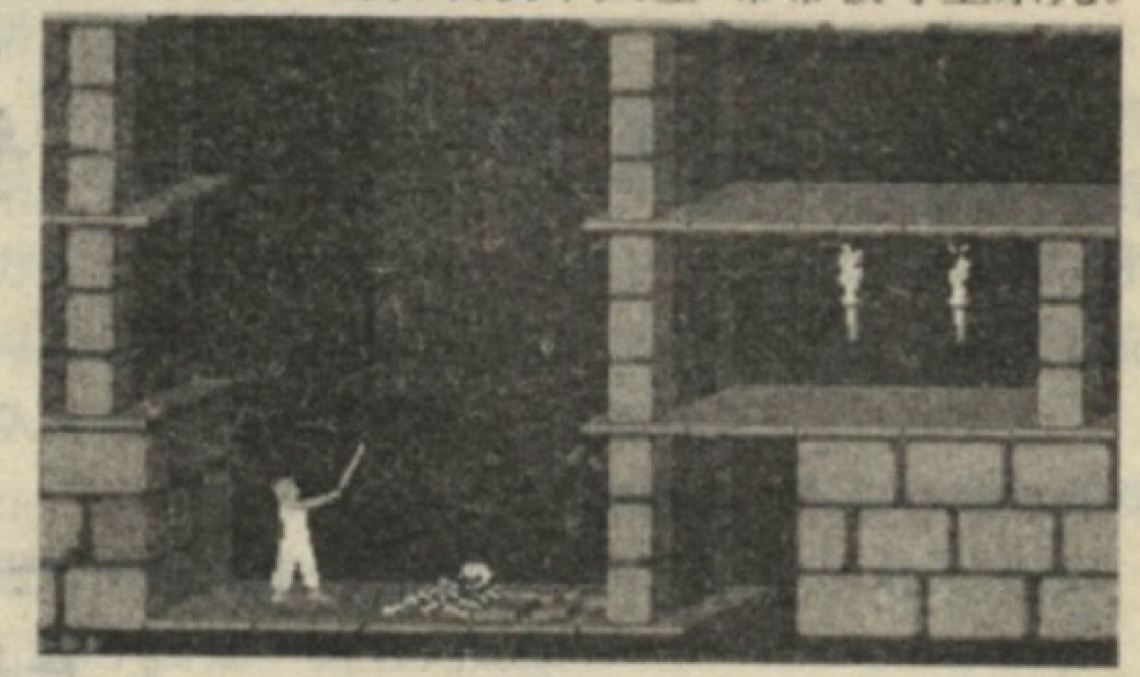
控制键

Ctrl+A	重玩当前关
Ctrl+G	存进度
Ctrl+L	取进度
Ctrl+Q	返回 DOS
Ctrl+R	重新开始
Ctrl+S	音乐开关
Spacebar	显示剩余时间
Esc	暂停
↑	上跳；格挡
↓	下蹲；收剑
←	向左跑
→	向右跑
Home	向左跳；左格挡
PgUp	向右跳；右格挡
Shift	扒墙；捡剑；击剑；喝药水
按住↓键再按←	向左蹲行
按住↓键再按→	向右蹲行
按住 Shift 再按←	向左小步走
按住 Shift 再按→	向右小步走
按←键向左跑时按住↑	向左跨跳
按→键向右跑时按住↑	向右跨跳

通关要诀

《波斯王子》共 12 关，开始时王子只有 3 个生命点。他从三块砖的高度落下时不会受伤，如果从六块砖的高度落下就得损失一个生命点，若从高于六块砖的地方落下则将一命呜呼。喝了蓝色药水、被敌人刺中或被活动板砸着都会损失生命点，喝红色药水可补充生命点。另有一种大瓶的红色药水，不但可将所有损失的生命点补齐，还可增加一个生命点。绿色药水则具有特殊的功能。

初玩者最头痛的是两件事：一是跳跃技术不佳，屡屡落入深渊；二是拚刺技术太差，常常被守卫杀死。

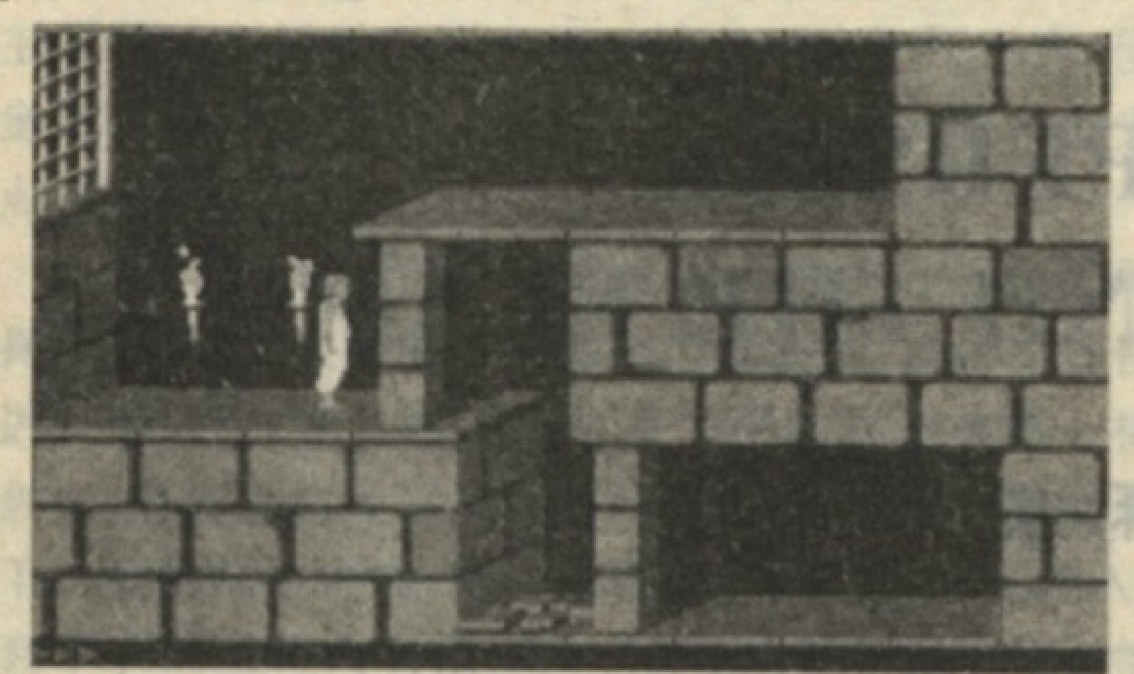


跳跃时要注意深渊的宽度：一或二块砖宽时可用 Home 或 PgUp；三块砖宽时就得辅以扒墙法（按住 Shift）或用跑跳。调整起跳位置很重要，要善于运用小步走。

击剑的要诀是，敌人不动你也别动，敌人刚一动你就按 Shift 刺他。

为了增加生存机会，应注意找大瓶的红色药水来增加生命点。站在原地跳一下，看看哪些地板、天花板能颤动，即可知道活动板的位置。地上的剑丛也要小心，可跳过，也可以小步走过去。

第一关:踩落一块活动板后,从缺口扒墙跳到下一层,然后往左走到底,在一具骷髅处捡起宝剑,再一直往右,杀死一名守卫后开门过关(开关在终点左侧台子上)。

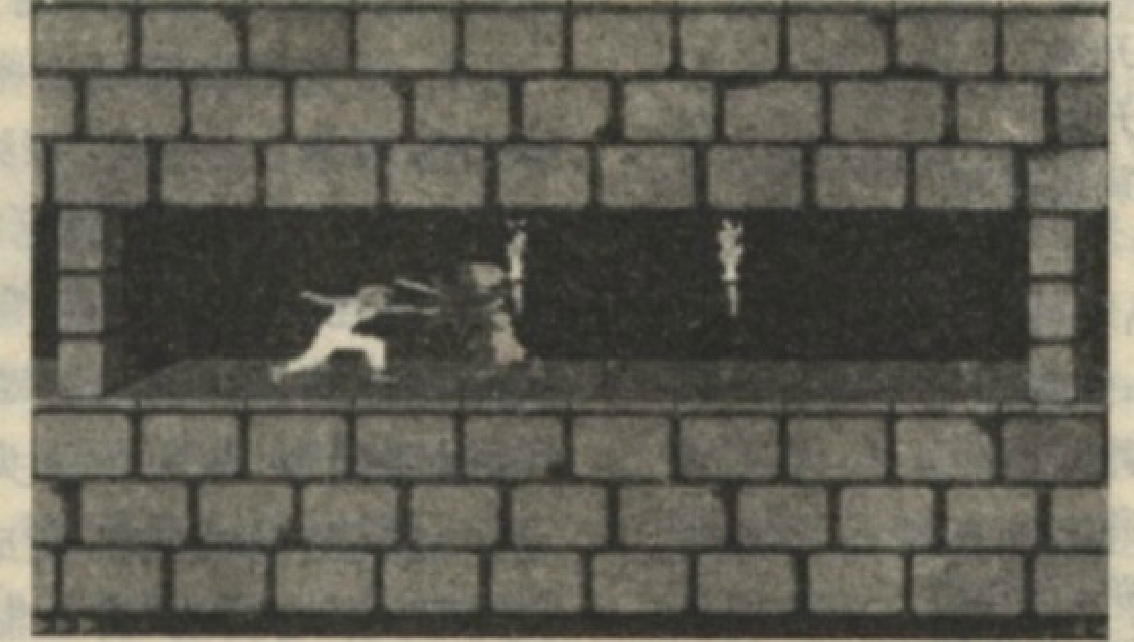


第二关:本关一直向左走,中途有一条向上的路,去那里可找到一个大药水瓶,可增加一个生命点。本关终点开关在大门左面。

第三关:本关有两个难点:一是开始容易迷路。王子应当先爬到顶层,再向右跑跳,会落到一砖柱上,这里有一开关,踩下开关后应立即向左疾奔,到左端断崖处用大步跑跳再加扒墙,赶在左边大门关闭前钻过去;二是踩下终点开关后返回时,会遇见一个复活的骷髅,那家伙无法杀死,很难对付。比较好的办法是,从台边上来一个跨跳,直接跳到骷髅的右侧,然后连连后退,辅以扒墙术跳到下层,将骷髅留在上面转磨。另外,本关可以增加一个生命点,只是要通过三道铡刀才能喝到大瓶的红色药水。

第四关:先一直向左赶到大瓶的红色药水处增加一个生命点,然后从下层向右,爬到上面后再继续向右。难点是踩下终点开关后返回时,归途中会出现一面镜子挡住去路。王子只能借助跑跳穿越此镜,但这将使自己的魂魄离体而去。

第五关:本关虽然有一大瓶的红色药水,但离体的魂魄总是先于王子拿到药水,因此无法用它增加王子的生命点,不拿也罢。



第六关:本关的胖守卫当真了得,不用格挡之法(↑或Home)实是难以取胜。赶到左边断崖处不必理会对面的魂魄,径自跳下悬崖即可过关。

第七关:注意一开始便得使用扒墙术。向右来到断崖处时也得利用扒墙法溜到下面一层,如果不慎踩上开关关上了铁门,可以如法炮制再溜下一层。来到最左端后喝下绿色药水,王子便能身轻如燕,这时可以直接从高处跳下而无殒命之虞。另外,本关也有一大瓶的红色药水,可以给王子再增加一个生命点。

第八关:这一关难度较高。一开始遇见的那个守卫真是太狡猾了,他使用了你已往惯用的招术,你不动他也不动,你一前进他就刺你。但"狐狸再狡猾也斗不过好猎手",你只需按↓将剑收起,立即再连按Shift拔剑直刺,如此这般来上几次,便可很容易地送他上西天。下到底层后一直向右走到头,爬到上一层后再一直向左跑,这里要求玩者的跳跃技术必须相当熟练,稍一不慎就可能掉下去,前功尽弃。当踩下终点开关后返回时,归路已被一道铁门封住。这时玩者不必着急,只需静候片刻,便会有一只老鼠帮你把门打开。

第九关:这一关虽然繁复,但并没有什么特别的难点,只有两个地方需要给你提个醒。一是在过天桥之前,要想着先到终点门右侧的柱子上将活动板踏落,以便打开左侧柱子上端的铁门;二是不要喝绿色的药水,因为它将使画面颠倒。万一你已经造成了这种局面,只需再找一瓶绿色的药水来喝即可使画面复原。另外,本关也有机会给王子增加一个生命点。

第十关:从底层一直向右,上爬一层,穿过双铡刀,再上一层,不必跳过铡刀与守卫搏斗,只需转过身来,将天花板打落,然后爬到顶层,再一直向左即可。

第十一关:到铡刀处时也可以不与敌人较真儿,只要把顶板打落,从顶层跑过去就是了。在平台上杀死守卫后须用跑跳跳到右边去,但切记起跳后要一直按住Shift,不然很容易掉下去。另外,本关也可给王子增加一个生命点,玩家可以相机处理。

第十二关:本关是《波斯王子》的结局关,难度自是非同一般。不但要求玩家有十分娴熟的跳跃技术,还得有高超的拚刺本领。本关只有两个敌人。当王子爬到顶层时,在第四关离体的魂魄忽然跳出来与王子决斗。若将他杀死,王子也活不了;如不理他,王子就会被杀死。然而当你认识到魂魄是王子的一部分时,这个难题便迎刃而解了,你只需按↓将剑收起,就可与他合为一体,同时还会给王子增加一个生命点(王子最多可有10个生命点)。而后只需径自向左侧的悬崖迈进,空中将会出现一块块地板托住王子的双脚,使之安然抵达对岸。最后,终于见到了邪恶的JAFFAR,一场恶战在所难免……

波斯王子Ⅱ——影子与火

PRINCE OF PERSIA 2 ——THE SHADOW AND THE FLAME

北京 休闲客

载体	软碟	系统	DOS	语种	英文	类型	动作

在国王出国作战期间，宰相JAFFAR出于妒忌而将公主的情人投入了地牢。但这个年轻人逃了出来，并且救出了公主。国王在年轻人拒绝了钱财赏赐后，批准了他要与公主结合的请求。但JAFFAR并未死心，在王子与公主结婚后不久的某天早上，他用魔法将王子变成了乞丐，而他自己化身为王子，还想把王子抓起来。王子见势不妙，慌忙跳窗逃走……

控制键

Alt－A	重玩当前关
Alt＋G	存进度
Alt＋H	高分榜
Alt＋J	游戏手柄模式
Alt＋K	键盘模式
Alt＋L	取进度
Alt＋M	音乐开关
Alt＋N	跳关(仅前四关有效)
Alt＋O	进入功能选择菜单
Alt＋Q	返回DOS
Alt＋R	重新开始
Alt＋S	音效开关
Spacebar	显示剩余时间
Esc	暂停
↑	上跳；格挡
↓	下蹲；收剑
←	向左跑
→	向右跑
Home	向左跳；左格挡
PgUp	向右跳；右格挡
Ctrl 或 Ins	拔剑；击剑
Shift	扒墙；喝药水；捡剑
End	向左蹲行
PgDn	向右蹲行
按住Shift(或Del)再按←	向左小步走
按住Shift(或Del)再按→	向右小步走
按←键向左跑时按住↑	向左跨跳
按→键向右跑时按住↑	向右跨跳

通关要诀

第一关：宫殿外。跳出窗户后一直向左跑，赶到码头后一跃上船(用跑跳再加扒墙)。

第二关：荒岛。向左走，但不要陷人流沙。稍停片刻流沙中会升起几块踏板，你应踩着它们过去。注意不能踩到有图案的踏板，而没有图案的踏板都要踩到。

第三关：地洞。本关可增加两个生命点，玩者应尽量得到。遇到熔岩必须跳过，地上的火弩也要注意。杀死的骷髅兵过会儿还会复活，应尽快离开。另外切不可在石门处久待，因为厚重的石门能够将王子压死。

第四关：地洞。比较便捷的方法是向右走，跳到放着一瓶绿色药水的平台上，将药水喝下，趁着轻身法术生效，径直跳到底层。一直向右跑，不必理会骷髅们的哼哼，因为在王子打开终点大门之前他们是不会跳起来的。踩下终点开关后拼命往回跑，直接跑出大门。

第五关：地洞。正常状况下从本关开始计时，时限为75分钟。这一关的难点是过索桥，桥上有一个不死的骷髅挡道，令人十分头痛。王子需要边打边前进，渐渐与骷髅交换位置，变成王子在左，骷髅在右，同时王子要不停地刺他，防止骷髅跑到桥右端去关门。此后王子边打边调整自己的位置，须站在左数第五块桥板处与骷髅拚刺，这样打斗中桥板会突然坍塌，骷髅就落人深渊了。王子则应立即转身，按Shift扒住桥板爬上断桥，只是王子在爬上断桥时随身的宝剑将落入深渊。

还有一种过桥方法可供参考：来到索桥右端后向左急跑，在画面切换的瞬间连续两个跑跳，与骷髅擦身而过，这时骷髅刚好一剑刺空，王子恰好能赶在骷髅关门之前通过石门(但如此过关后王子的宝剑仍会丢失)。王子通过索桥后爬到上层，踩下开关打开天窗，便可坐飞毯离开地洞了。另外，本关有机会增加一个生命点，玩家莫要错过了。

第六关：宫殿废墟。玩者进入本关后可有两种选择：一是马上从刚进来的那个门退出去，这样立即便能进入下一关，而且到下一关后王子将自动获得一柄宝剑；二是打通本关后从终点门出关。这两种选择将影响下一关的起始画面。前一种将进入第七关的左侧入口，到下一层后得向右走；后一种则进入第七关的右侧入口，入关后得向左前进。但不论是哪一种选择，到下一关中部便会走上同一条道路。

宫殿废墟中没有守卫，取而代之的是毒蛇、魔头和铡刀。毒蛇十分厉害，只要被它咬中，王子马上就得归西。对付的办法是，要么趁它钻洞时跑过去，要么用剑将它杀死(但击剑的时机要掌握好)；魔头也令人心悸，它一见到王子便会“怒发冲冠”，扑将上来乱咬。对它只能用剑，只是击剑的时机不易掌握(它被刺中时嘴里会吐血)；铡刀则十分隐蔽，碰到它需用 End 或 PgDn 爬过去。

本关的难点是在底层找不到路。看见墙根处三角形的破洞了吗？出路就在那里。只要你一蹲下，洞口就会显现出通道来。王子爬过通道后将拾到一柄宝剑，这样你就又有武器了。另外，本关有一大瓶的红色药水，可给王子增加一个生命点。

第七关：宫殿废墟。本关的毒蛇、魔头较多，您必须有过硬的拚刺技术才能过关。另外，本关开始不久就有机会给王子增加一个生命点。

第八关：宫殿废墟。本关的魔头甚多，王子须要小心在意。本关也可以给王子增加一个生命点。

第九关：宫殿废墟。先从下层向左走，将可恶的魔头统统消灭。然后走上层，最后用跑跳跃上马背。复活的神马将带着王子跳过深涧，直抵山顶的神庙。本关要求有高超的跳跃技术，稍一不慎从上层掉下来便会前功尽弃。本关也能给王子增加一个生命点，只是药水不容易找到(在一块大岩石的后面，画面上看不见)。

第十关：神庙。神庙中的守卫都戴着一个鸟形的帽子，拚刺技术十分了得，与他们决斗时必须辅以格挡之法才能取胜。庙中还有可将人挤死的活动墙，玩者亦须特别小心。本关有一捷径：向右走，杀死两个守卫后继续向右，跳到较矮的那个平台上，然后右跳，借助扒墙法就能直接来到终点门的上方。走此路线虽然很快，但将失去给王子增加生命点的机会。

第十一关：神庙。前半关的跳跃难度很高，稍一不慎就得掉下去。后半关敌人不少，不认真对付是过不去的。接近终点开关时，应先在左面的空处跳三下，将右面的活动板震落，否则将可能因来不及跳下而被活动墙挤死。返回时还须注意地上的开关，弄不好把铁门关上了就出不去了。前半关有一大瓶的红色药水，但要小心别踩了活动墙的开关，否则就会被挤死。

第十二关：神庙。本关有一捷径：向左走，注意别让左边的铁门关上。扒墙向下，到底层后一直向右，小心别踩着地上的开关，否则右侧的铁门一关上就糟了。终点门前有一瓶绿色的药水，将它喝了。瓶子会冒出烟来，并变成一个小人向右跑去。这个小人跑过铁门踩下终点门开关，您就能顺利过关了。

本关另一终点门的上方有一把宝剑，但它不能为你所用。即使你费尽千辛万苦来到放剑的地方，也无法拿到宝剑。因为它将变成一柄火炬向你攻击，而你却莫奈它何。

第十三关：神庙。本关的路线虽不复杂，但难度着实不低。一来敌人数量太多，实在难挡；二来过铁门时间太紧，必须连续跑跳，稍慢一点儿就赶不上。但最觉困难的是来到最左端的火炬处不知该怎么办。这是本关的关键，必须使用绝招才能过关。王子先得把火炬旁边的守卫杀死，再喝附近的红色药水将命补齐(此刻的生命点数不能低于 9 点)。然后使用“元神出窍”：交替按动←和→键，一会儿就见王子栽倒，一个黑色的小人——王子的元神站在那里，这时须令元神跳到火炬上，义无反顾地投身烈焰。在低沉的音乐结束后，就见王子的尸身上又钻出来一个元神，再次跳到火炬上，从火炬里取得神火，使自己全身都冒出了火焰，再回到王子的尸体处钻了进去，便会有一个新的王子出现。切记，王子必须在火炬的右面，能看得见火炬的地方使用本法，否则就会呜呼哀哉。

其实，玩者从进入神庙开始(第十关开始)就可使用“元神出窍”。元神具有许多特别的能力，如敌人无法看见，而你却能杀他；可以穿越铁门；站在活动板上不掉下去；从高处落下不损生命点；通过铡刀不损命等，但被活动墙挤住还是会丧命的。想元神出窍时只需将元神移至王子的尸身处按一下↓键即可使王子复活。但您必须知道，元神出窍需要耗费 8 个生命点(不能借助小瓶的红色药水补充)。因此，一般只能在第十三关中才可使用这一绝招。

第十四关：高塔和水晶宫。盗得神火(下转 77 页)

鬼屋魔影
ALONE IN THE DARK

北京 闻涛

载体	软碟	系统	DOS	语种	英文·法文	类型	动作冒险

寂静的小道上，每走一步，两旁林立的树木便似张牙舞爪地要将你吞噬。一扇大门因受风雨肆虐而锈迹斑斑，门后便是耸立在荒野之间高大的德塞特公馆。

这座神秘建筑物的主人杰瑞米·哈伍德，几天前去世了。经过一番粗浅的调查后，警察报告指出这位有名的艺术家为自杀身亡。他忠实的管家也证实哈伍德遭受精神忧郁症的痛苦已有数月。他不辞辛劳地翻译图书馆中许多古代手抄本，使他原本瘦弱的身体更加脆弱，最近他更饱受失眠之苦。于是他深信这幢古老的宅子，隐藏着神秘的事物。

德塞特公馆现无人居住，谣言说有邪恶的力量占据整幢公馆。对这样的房子，有这些传说不足为奇，特别是在这一地区。但是，这些天来一直有一团疑云困惑着你……。到底半夜从房内发出的灯光是什么？每次当你走近时，从房子里发出的怪声又是什么？为什么杰瑞米要自杀？到底隐藏着什么可怕的秘密……

开始时主角身处顶楼，必须立即跑往窗边，把衣柜往右推，封住窗子，便可阻止一只鬼破窗而入。然后立即往左边，推一只箱子，压住地上的暗门，可阻止一僵尸上来。接着可在钢琴右侧找到一封信，阅后可扔掉。打开箱子，拿走长枪，在书架左边可以拿到一本书；在衣柜内拿到印弟安毛毯，从桌上拿走油灯。下楼往三层，到储藏室，拿起架上的油桶，把油注入油灯，拿起架旁的弓，开门来到走廊。千万不可沿走廊直接到出口，否则会在中间陷落跌死。

先推门进入左边卧室。用桌上的钥匙打开墙角的箱子，取得长剑（以后可用来打开一个秘道，如果用于战斗则很容易折断，万一断了，不可忘记拿走断了的剑身）。然后预备好长枪，打开门，一僵尸先生正矗立门口，立即开枪射击。

进对门（右边）卧室，进屋后立即关门，否则另一僵尸会跟随而来。左转进入另一卧室，拿起床边的花瓶，立即跑到有利位置准备好长枪，此时会有一只恶鬼破窗而入，摆平恶鬼后，将花瓶沿大床扔出撞墙破碎，找到一把钥匙，打开抽屉，拿走两面镜子。

出门后已靠近走廊出口，先往对门盥洗室，打开柜子拿到药箱，内有药水一瓶，喝后可增加生命点数。出走廊来到楼梯，有两怪把守两个楼梯口，不要与之战斗，它们不怕任何攻击。在左右墙角各有一石膏像，将镜子分别放上，二怪便一命呜呼。

下到二楼会看到一副执剑的盔甲，小心避免打扰盔甲中的鬼魂。先去楼梯左侧房间，那里有只鬼影坐在沙发椅上，万万不可碰他。小心地拿走桌上的留声机，在火炉旁有火柴一盒及一铁针（POKER），铁针无用可以不拿。衣柜内有长枪子弹一匣，可将子弹上膛。

离开此屋后可去楼梯右边走廊，进卧室，拿走记事本后会有一恶鬼闯入，用长枪解决它。然后返回走廊，冲进旁边的盥洗室，不必理会浴缸内的妖怪，拿走地上的水瓶，赶快逃出，再快速冲入，打开柜门，拿走药箱，快速逃出，妖怪是不会离开浴缸的。

再沿走廊前往一黑暗卧室，点着油灯，拿着油灯入内，把灯放在地上，搜取床边桌上的子弹、雕像和书，然后提灯离开。返回楼梯口，把雕像投向盔甲可消灭盔甲精灵，然后拿走它留下的武士之剑。

下到一楼，到右侧厨房，灶旁有火柴，厨柜内的两把刀子可以不拿，屋内另有两门，门后是两间小屋，一屋内墙上有钥匙，架上有饼干，吃后可增加生命点数。另一小屋一进门便有一僵尸跟入，立即回身报以两枪。然后用瓶子盛水，拿起煤堆中一个鞋盒，内有手枪一把，门旁还有一桶汽油。拿起灶上的人肉汤去饭厅，饭厅内有五个僵尸，必须立刻跑到餐桌的任何一端，快速放上人肉汤，所有僵尸都会乖乖返回原座，不会攻击主角。此时大可拿出手枪，一枪一个地解决这些呆东西。如果不想浪费子弹，也可用武士之剑，三剑解决掉一个，也很痛快（这把剑是不会断的）。接着便可由饭厅侧门前往书房，进屋后赶快到桌前掏出水瓶，用水把烟灰

缸内的烟鬼杀死，而后拿走桌上的打火机，柜内有一张无用的唱片和一本书。离开书房进对门，内一独脚鬼魂，赶快亮出武士之剑和独脚鬼大战三百合，决斗取胜后，拿起独脚鬼遗下的钥匙和门旁的书，打开通往舞厅的门，厅内有三对舞鬼，千万不可碰他们，把留声机放在地上，门旁柜中的唱片可以不拿。返回楼梯口，到左侧打开花园的门，在花园中间的雕像里可找到三支箭，拿了箭后会有一群毒蜘蛛从天花板上落下来，赶快逃吧，否则被咬上数口便要见上帝了。

再上二层，经过黑暗卧室的门口进入画廊，先用印第安毛毯盖住墙上的印第安油画，然后拿出弓箭，射死画廊另一头的画鬼。进入画廊尽头的卧室，拿起桌上的假书。打开摆钟，取走暗格内的钥匙及一份文件。再往画廊中部，打开图书馆的门，进去后马上把油灯放在地上，这里有一只叫 VGAABOND 的妖怪，凶猛异常，它会从左面而来，主角要马上往右跑，拐过角落，在书架的一端搜到机关，立即把假书放上，便可打开书架中间的暗门，而后马上跑入密室，妖怪不会跟进来。注意动作一定要快，如果被妖怪缠上可就没命了，因为主角暂时没有可以杀死 VGAABOND 的武器。

在密室的书架上有二份文件，一本绿皮书，一本黄皮书，三把匕首。除了一把蛇形匕首外，另外两把可以不拿，文件和绿皮书读后可扔掉，切勿阅读黄皮书，否则会爆肚而亡。拿着蛇形匕首回到图书馆内，用此刀只一击便可杀死 VGAABOND。解决妖怪后可四处搜寻，找到三本绿皮书及一本红皮书，切勿阅读红皮书，否则会被魔咒所伤。

返回密室，在门前地上有个五星符咒，主角可站在五角星内读黄皮书和红皮书。拿起桌上的魔仪，走回图书馆，从地上拿起油灯，打开另一道大门离开。

回到一层，用钥匙打开书房里的门进入里间，在书架上找到一本书，另外拿到一张唱片，名为“圣灵——死亡之舞”(SAINT－SAENS'DANCE OF DEATH)。再把长剑安于墙上盾中，如果长剑断了，那么把剑柄和剑身一并放于盾上，这样大柜便会自动移开，露出通往地下世界的通道，但不要进入，因为还有事要干。

返回舞厅，将唱片“圣灵”放在留声机上播放，三对舞鬼闻声起舞，主角必须以敏捷的身法走到火炉前，拿起钥匙后离开，千万不可接触妖怪。而一旦离开舞厅，那些妖怪便会灰飞烟灭。

用钥匙打开花园边的门进入地库，内有三只恶老鼠是杀不死的，所以要避开它们。在地库内可找到一些手枪子弹和一本书。另一角有两个酒桶，拿起酒桶边的木块使酒桶滚往一边，便露出了通往地下世界的入口。主角要有充足的灯油，并带好油灯、打火机及从舞厅内取得的钥匙才可进入地下世界。

主角可由书房或地库进入地下世界。

先说由地库进入。当进入通道时便面向左下方，然后急向左下跑，而右下方会有一条大虫走出来。当画面切换后，主角位于右下角，此时必须面朝左上方，由右侧往左绕过大虫，跑往它身后，如果手脚慢一点便会受大虫攻击。避过大虫后，再往前不久，会在大石处遇上一只恶鬼，杀死恶鬼后才可前往水池。

如果由书房进入地下世界，会到一悬崖处，主角必须急急跑过吊桥，因为桥板会陷落。过桥后前行到分叉口时会看到一条大虫在右边的通道，主角要快速跑往大石处，杀恶鬼后前往水池。

来到水池，可跳到木板桥上，走向对面的出口，注意某些桥面会陷落，应跳跃过去，另外还要小心水怪的攻击。

离开水池后会遇见一只怪物，杀死怪物后由前面的出口前往石柱洞。

先用枪杀死洞内的飞妖，然后在几根石柱上跳跃，到对面的出口，继续前行，途经蜘蛛洞，会有一只大蜘蛛爬出来追杀主角，因此要疾速奔跑，进入海盗室，跑上木桥，那只笨蜘蛛会追到崖边，掉下水去。而后要小心踏过木桥，前往对岸，应注意有许多木桥是会断的，一旦落水，不但要面对水怪的攻击，枪支弹药也会因受潮而失去作用。另外在过桥时，还要小心飞妖的攻击，必要时拿枪干掉它。来到对岸后，用在舞厅拿到的钥匙打开箱子，内有宝石及书本。推开前面挡路的巨石，来到地下迷宫，点起油灯，贴着右墙走就可找到出口，到出口处把油灯放在地上，拿出宝石放在石门上，便可打开石门往妖树洞。

拿起油灯走进妖树洞，此时若灯油用尽游戏便失败，因为没有汽油去烧妖树。入洞后立即跳下水，涉水直奔妖树，此时油灯熄灭，而火柴和长枪因沾水而失去作用。要小心水怪及妖树的火球攻击。到树前，拿起铁钩，放上魔仪，用打火机点着油灯，把它抛向妖树，烧死树妖。

此时，地动山摇，洞顶巨石纷纷落下。赶快爬上一边的石台，用铁钩打开石门，出门后左转再进迷宫，此时迷宫已灯火通明，出迷宫后向上拐到一石门处，用铁钩打开石门，进门后左转出门便到达水池，由此可顺来路从地库返回地面。此时由于树妖已死，公馆内所有妖怪也全部消失，主角可安心返回。

回到一层后，打开公馆大门，走出大屋，正值旭日东升……

游戏修改说明：对游戏数据文件进行修改可使用 PCTOOLS、HEXEDIT 等支持十六进制的工具，不要用 EDIT、WPS 等纯文本编辑工具。现以 PCTOOLS 4.3 为例(PCTOOLS 的所有命令提示均在屏幕下方)：

编辑：即 EDIT，按 E 编辑光条所处文件。编辑中按 F1 可在 HEX(十六进制方式)和 ASCII(文本方式)间切换，按 PGUP 或 PGDN 可上下翻页。

SECT：即相对扇区(SECTOR)，在屏幕上方显示，按 F2 可输入扇区号。

DISP：即偏移地址(DISPLACEMENT)，在屏幕左侧显示，按 F3 进入修改状态后，可用方向控制光标。

修改：一般均在屏幕中间的十六进制代码(HEX CODES)栏直接修改，完成后按 F5 存盘退出，按 F6 不存盘退出。

搜索：即 FIND，按 F 对光条所处文件进行搜索。

查找：在输入搜索内容时，按 F1 可在下方的 HEX 代码栏和上方的 ASCII 文本栏间切换，输入结束后按回车即可开始查找。

改为：找到目标后，按 E 进入编辑状态即可修改。

魔域传说Ⅳ——波斯战记
(FIRST QUEEN Ⅳ)

这个游戏有 72 种物品，但大部分都很少能得到。编辑 FQ4GD.?(?为存盘进度，取值范围从 1 到 4)，修改 SECT0001 的 DISP0384 到 DISP0456，全部改为 63 则拥有全部物品，且每种均有 99 个(对普通版、修正版均有效)。

四川　HARE

三国志英杰传

搜索 MAIN.EXE，查找 74 03 E9 C0 00，将 74 改为 EB。修改后可以控制敌人，并可以无限移动。记下想修改武将的兵力、兵种等数据，换算为十六进制。搜索 MSAVE?.R3S(?为存盘进度)，查找武将的数据串。其数据的存放格式如下(以刚开始时刘备的值为例)：

80	00	00 00 64	F4 01	00	01	00
归属	人物	固定值	兵力	兵种	等级	经验值

FF FF FF FF FF FF FF FF
物品

归属的取值范围从 80 到 8E，其中 80 为刘备一方，8E 为战死或无名等情况的部队。

兵种的取值范围从 00 到 12，其意义如下：

00:短兵	07:重骑兵	0E:武术家队
01:长兵	08:近卫队	0F:妖术师
02:战车	09:山贼	10:异民族
03:弓兵	0A:恶贼	11:民众
04:连弩兵	0B:义贼	12:运输队
05:投石车	0C:军乐队	
06:轻骑兵	0D:猛兽兵团	

广西　DICK、上海　钱峰

双子星传奇
(TWINSEN'S ADUENTURE)

TWINSEN'S ADUENTURE 是一个光碟版游戏，3D 画面与《仙剑奇侠传》类似，其精细程度胜过《极道枭雄》。

一、控制方法

方向键：移动，打斗时指明方向。

CTRL：进入动作切换状态，用左右键切换。你也可以用快捷键切换：F1 是正常状态，F2 是运动状态，F3 是打斗状态，F4 是谨慎状态。在打斗状态中又分自动与手动两种。手动时，要与方向键配合，使出不同招式。

SPACE：在正常状态下是谈、读、找、使用；在打斗状态下是打；在运动状态下是跳；在谨慎状态下是跪下隐藏。

ALT：用于扔魔法球。

回车：定向屏幕中心。

SHIFT：使用物品，用方向键选择。对不同物品均有使用说明，一般是用回车键使用，但也有例外。

F5：放大、缩小屏幕。

F6：系统功能。

ESC：退出游戏。

二、修改方法

该游戏的存盘方式较特殊。开始游戏时，你须先定一个基准记录(或一个新记录)，游戏中会自动向该记录存进度。如果你要保存当前进度，须将该记录拷贝成另一个名字的新记录。该游戏分许多关，每一关又分若干阶段，存进度是以阶段为单位。也就是说，在某一阶段，不管你玩了多长时间，拿了多少东西，在何位置存盘，以后再调出来，一律是在该阶段的开头，而你曾经在该阶段内做过的事均未存下来！

游戏中，由于你是通缉犯，所以处处挨打，一死就得重新玩当前阶段。有一种方法，就是在将死前进入物品项，使用右下角的树叶，同时生命数减一，这样可将生命点数加满，使你不至于前功尽弃。但总共才 3 条命，用完就 GAME OVER 了，所以必须另想办法。

注意所有 S????.LBA(???? 为 4 位数字)的文件，



这是记录文件。文件顶头是03,接着是该记录的名称,此处假设记录名称为4个字节,如果你取的名称多于或少于4个字节,请将以下的DISP值加上或减去相应的差值。以下地址均在SECT0000中。

DISP0007至DISP0034:28种物品,改为01表示有了该种物品。

DISP0262:一关中的阶段数(不定),指当前正处在的阶段。

DISP0263:关数,指当前所在关数。

DISP0265:生命点数。

DISP0266至DISP0267:钱。

DISP0268:魔法等级,每级加20点魔法。请勿改得太大。

DISP0269:魔法点数,应与魔法等级相应。

DISP0270、DISP0274和DISP0461:生命数。请把它们均改为0B就差不多了,不够时再改。

现在有了定心丸,就慢慢享受精致的3D场景吧!噢,对了!别忘了备本字典。 江苏 林江

绯王传Ⅱ

绯色似乎总表示着杀戮与孤独,无论是《浪客剑心》中的"刽子手拔刀齐"绯村剑心、《绯月迷情》的"绯族圣女"沈莉娜、《婆娑罗》中的"赤王"朱理,还是《斩红郎无双剑》中的"追寻过去记忆的少年"绯雨闲丸,《绯王传》中的绯王也不例外。在老绯王走向自己命运的终结时,新一代的绯王又诞生了,这就是《绯王传Ⅱ》。

进入游戏后,选择重新开始游戏,立刻按住CTRL键及鼠标的右键不要松开,这时会出现片头动画。按下ESC键跳过片头,然后再放开CTRL键和鼠标右键。游戏开始后把主角移动到地上标有六角星的地方,再用光标点一下主角,就会问你是否要进入魔界。选择进入,这时你会惊奇地发现你的魔界里已有全部的魔界兽在待命,您只须把他们编入部队中,再进入战场就所向无敌了。 北京 徐昕

烈焰钢狼传

1. 当您有等级比较高的战场记录时,回到游戏主选单,再选择重新开始游戏,您会发现您的战士等级会跟您在等级比较高的战场上记录的等级一模一样。

2. 在战斗中见到敌人向我军开枪时,只需按下ESC键,敌人的子弹就会消失,一切攻击都会失效。这一条秘技无论敌方、我方还是友军都可以使用。

北京 徐昕

波斯王子
(PRINCE OF PERSIA)

在DOS下键入PRINCE MEGAHIT,启动游戏后有以下特殊功能按键:

+ 增加时间
- 减少时间
K 杀死所有可以见到的敌人
R 复活
SHIFT+L 进下一关
SHIFT+T 加一条命
SHIFT+S 加血
SHIFT+W 可从高处跳下
SHIFT+N 观看画面以下地方
SHIFT+U 观看画面以上地方
SHIFT+H 观看画面左边地方
SHIFT+J 观看画面右边地方
SHIFT+B 改变画面显示情况
SHIFT+I 倒转画面 北京 毗周

波斯王子Ⅱ——影子与火
(PRINCE OF PERSIA 2 —THE SHADOW AND THE FLAME)

在DOS下键入PRINCE MAKINIT,启动游戏后有以下特殊功能按键:

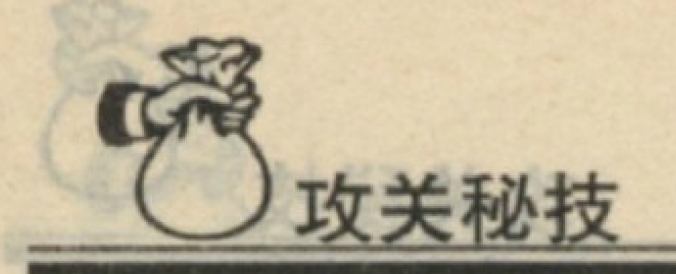
+ 增加时间
- 减少时间
F1 慢动作开关
F6 显示位置标尺
K 杀死所有可以见到的敌人
R 复活
SHIFT+T 加血
SHIFT+K 减血
ALT+N 过关(全部关都有效) 北京 休闲客

仙剑奇侠传

一、法术修改

怎么样,您是否学会了这个游戏中的所有法术泥?按照以下修改方法,不但可以会己方的所有法术,连敌方的也能使用。

编辑?.RPG(?为存盘进度,取值范围从1到5),修改SECT0001的DISP0380到DISP0493,每种法术



用 4 个字节记录，每 24 个字节为一组不断循环。在一组中，仙术是按“李逍遥、赵灵儿、林月如、巫后、阿奴、无人”的顺序放的，即每隔 20 个字节是同一人的仙术。修改时填入对应的仙术代码即可，代码表如下：

2701	梦蛇	2801	气疗术	2901	观音咒	2A01	神气归元	2B01	元灵归心术
2C01	五气朝元	2D01	还魂咒	2E01	赎魂	2F01	回梦	3001	夺魂
3101	鬼降	3201	净衣咒	3301	冰心诀	3401	灵血咒	3501	金刚咒
3601	真元护体	3701	天罡战气	3801	风咒	3901	旋风咒	3A01	风卷残云
3B01	风神	3C01	雷咒	3D01	五雷咒	3E01	天雷破	3F01	狂雷
4001	雷神	4101	冰咒	4201	玄冰咒	4301	风雪冰天	4401	风雪冰天(高级)
4501	雪妖	4601	火术	4701	炎咒	4801	三昧真火	4901	炎杀咒
4A01	炼狱真火	4B01	火龙(物品)	4C01	土咒	4D01	飞岩术	4E01	地裂天崩
4F01	泰山压顶	5001	山神	5101	气剑指	5201	弦月斩	5301	弦月斩(高级)
5401	一阳指	5501	七诀剑气	5601	斩龙诀	5701	暗器	5801	铜钱镖
5901	御剑术	5A01	万剑诀	5B01	心剑合一	5C01	天剑	5D01	天师符法
5E01	斩魔刀	5F01	武神	6001	三尸咒	6101	御蜂术	6201	万蚁蚀象
6301	天女散花	6401	剑气	6501	炼狱爪	6601	血魔神功	6701	狂风术
6801	鞭击	6901	御剑伏魔	6A01	御剑伏魔(高级)	6B01	剑神	6C01	风灵符法
6D01	雷灵符法	6E01	水灵符法	6F01	火灵符法	7001	土灵符法	7101	气吞天下
7201	酒神	7301	瘴气	7401	万虫蚀天	7501	毒吞天下	7601	爆炸蛊
7701	镇天鼎	7801	咒蛇	7901	飞龙探云手	7A01	炎龙掌	7B01	灭绝一击
7C01	横扫千军	7D01	爆炸	7E01	魔掌天下	7F01	佛法无边	8001	灵葫咒
8101	气魔焰	8201	气功	8301	合体气功	8401	气剑斩	8501	火神
8601	醉仙望月步	8701	投掷(动作)	8801	金蝉脱壳	8901	仙风云体术	8A01	乾坤一掷
8B01	大咒蛇	8C01	腥风血雨	8D01	群魔乱舞				

二、能力修改

编辑存盘文件?.RPG(? 为存盘进度，取值范围从 1 到 5)，将以下所有地址中的值修改为 E7 03，则相应的值立即提高为 999。地址均在 SECT0001 中，DISP 如下：

	李逍遥	赵灵儿	林月如	巫后	阿奴
修行	0068～0069	0070～0071	0072～0073	0074～0075	0076～0077
体力	0104～0105	0106～0107	0108～0109	0110～0111	0112～0113
最大体力	0080～0081	0082～0083	0084～0085	0086～0087	0088～0089
真气	0116～0117	0118～0119	0120～0121	0122～0123	0124～0125
最大真气	0092～0093	0094～0095	0096～0097	0098～0099	0100～0101
武术	0200～0201	0202～0203	0204～0205	0206～0207	0208～0209
灵力	0212～0213	0214～0215	0216～0217	0218～0219	0220～0221
防御	0224～0225	0226～0227	0228～0229	0230～0231	0232～0233
身法	0236～0237	0238～0239	0240～0241	0242～0243	0244～0245
吉运	0248～0249	0250～0251	0252～0253	0254～0255	0256～0257

三、骗钱术

是不是觉得手头的钱太少、装备太弱？没关系！现在告诉你一招，爆发九万两。在尚书府的时候，云姨会给月如三万两去请个什么牛鼻子老道来驱魔。在城中疯狂大采购，花完了厚着脸皮回去再要，切记云姨只给三次，共记九万两(够多的了，别太贪了)。

四、场景修改

编辑?.RPG(？为存盘进度，取值范围从 1 到 5)，修改 SECT0000 的 DISP0000 到 DISP0009，其数据的存放格式如下：

1B 00	80 04 D0 01	01 00	94 00
存盘次数	坐　标	人　数	场　景

北京　骆晓达、骆波、PENTIUM

湖北　俞诗秋、四川　闫永虎

经典作品回顾(一)

北京 李鹏



内容说明:

载体	语种
类型	系统

国王密使——王冠传奇

(KING'S QUEST——QUEUEST FOR THE CROWN)

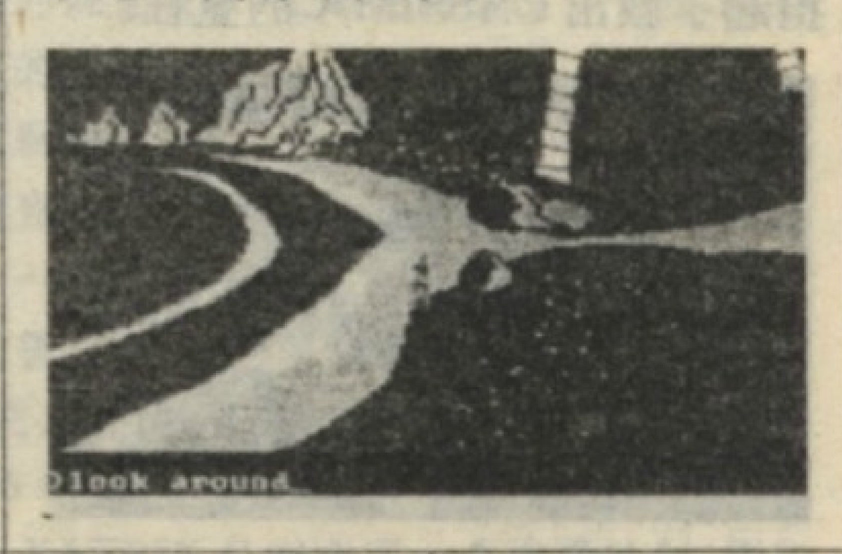
DAVENTRY王国的国王EDWARD将不久于人世。他交给他的侍卫武士GRAHAM一个密令:寻找魔柜、魔镜和魔盾,只要将它们全部找到,就可以继承王位。于是年青的GRAHAM上高山,下地洞,勇闯小人国,终于完成了使命,获得了王位。这是SIERRA几个经典系列中《国王密使》系列的第一部。由于是早期的作品,控制人物行动要由玩家输入相应的单词,例如想让GRAHAM看就要键入LOOK。SIERRA曾发行过《国王密使》一至六代的合集光碟,不过收入的都是未经改版的磁碟版。

软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅱ——国王浪漫史

(KING'S QUEST Ⅱ ROMANCING THE THRONE)

GRAHAM顺利登上王位后,又要开始找寻他的另一半的旅程了。当GRAHAM好不容易在KOLYMA找到可爱的VALANICE时,她又被人绑架,关入一座水晶钟楼中。这一回GRAHAM的任务自然是英雄救美了。游戏界面并未比一代有很大改良。

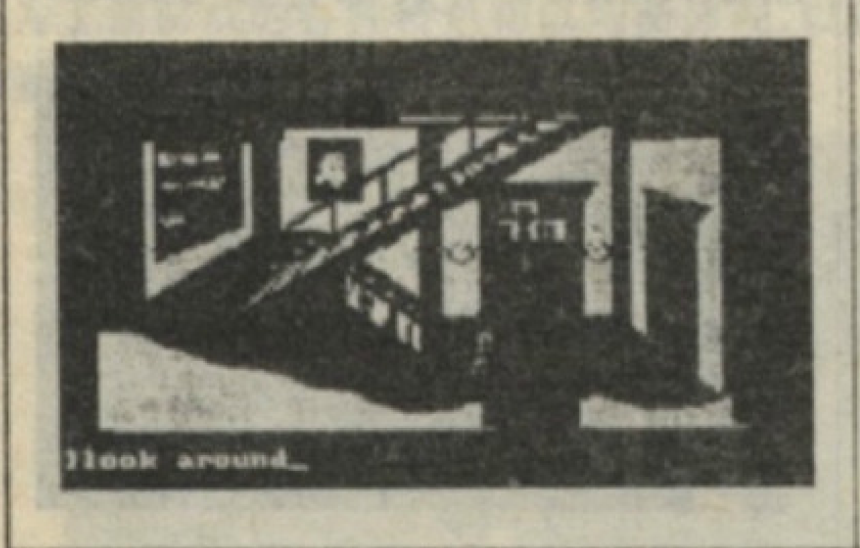


软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅲ——继承者

(KING'S QUEST Ⅲ——TO HEIR IS HUMAN)

国王GRAHAM和皇后VALANICE结成了美满姻缘。他们生下一对双胞胎,王子叫ALEXANDER,公主叫ROSELLA。但美满的生活并不长久,幼小的王子被邪恶的魔法师MANANNAN抓去作了奴隶。玩家就是要设法使ALEXANDER逃出魔掌。



软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅳ——罗丝拉的危机

(KING'S QUEST Ⅳ——THE PERILS OF ROSELLA)

命运的齿轮转动,GRAHAM家族不断发生危机。这回小公主ROSELLA要去TAMIR寻找一个神奇的果实,只有它才能免除LOTOTTIE对她亲人的施加的威胁。她有着GRAHAM冒险者的血脉,不会畏难不前,自然能取回神奇果实,治好亲人的病痛。



软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅴ——失城记

(KING'S QUEST Ⅴ——ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER)

GRAHAM的家人全失踪了,城堡也被魔法师MORDACK给变没了。国王在一只会说话的猫头鹰陪伴下踏上了旅途。GRAHAM一点都不显老,英俊得象是彼得·潘,可惜猫头鹰不是妖精佳帝贝鲁。这一代首次引入了图标界面。



软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅵ——希望之旅

（KING'S QUEST Ⅵ——HEIR TODAY，GONE TOMORROW）

在五代中 GRAHAM 从 MORDACK 手中救出了公主 CASSIMA 和她的家乡 GREEN ISLES。ALEXANDER 对她念念不忘，从 DAVENTRY 去见她。恰好大臣 ALHAIREDI 阴谋叛变，王子担起了救出 CASSIMA 的重任。



软碟·光碟	英文
冒险	DOS

国王密使Ⅶ——公主的婚礼

（KING'S QUEST Ⅶ——THE PRINCELESS BRIDE）

ROSELLA 已长大成人，为了躲避出嫁，她通过神秘的水塘来到了 ETHERIA，王后 VALANICE 也追踪而至。公主的心愿是找到美丽的城堡 CLOUDLAND，王后则要找回自己心爱的女儿。玩家要控制母女两人轮流进行冒险。这一代有着豪华的卡通动画和全程语音。



光碟	英文
冒险	WIN

纱之器

（LOOM）

到底那闪闪发光的纱之器（用丝做的象琴的庞然大物）是作什么用的呢？化作天鹅飞走的巫师们又要去干什么呢？一个个谜团有待解决。游戏的界面比早期的《国王密使》更人性化，玩家用鼠标点中物品，游戏画面下方即出现相应的图标来说明。这是 LUCASFILM 公司在《猴岛小英雄》之前的作品。



软碟·光碟	英文
冒险	DOS

猴岛小英雄

（THE SECRET OF MONKEY ISLAND）

GUYBERUSH THREEPWOOD 这个 17 岁的小伙子为证明自己能成为一名海盗，要完成海盗们安排的三个测试，最后还要打败鬼船长 LE CHUCK，得到 MARLEY 的芳心。游戏中只要将游标移到物品上，相应的指令就会发亮，这项改进在当时可是个创举。



软碟	英文
冒险	DOS

猴岛小英雄Ⅱ

（THE SECRET OF MONKEY ISLAND Ⅱ）

GUYBERUSH 已成长为一个 21 岁的棒小伙了，为了证明自己是优秀的海盗而要求寻找失落已久的大宝藏。游戏中 GUYBERUSH 要找齐地图的碎片，还要消灭死而复生的鬼船长 LE CHUCK。游戏难度并不高，基本没有 GAME OVER 的情况。



软碟	英文
冒险	DOS

飞越杜鹃窝

（COUNTDOWN）

一位被洗脑的中央情报局侦探 MASON POWERS 要从疯人院中逃出，解开自己身份的秘密并找到陷害自己的人。运用电脑和旧日的情报网，玩家查出 LEE LAND 将军是 BLACK DECEMBER 的主谋，为了要当选总统策划了这一系列阴谋，甚至中情局高级主管 EARHAROT 等人都有参与。



软碟	英文
冒险	DOS

生化悍将Ⅱ (CYBERIA 2)

北京 闻涛

制作公司:XATRIX
出版公司:INTERPLAY
类　型:冒险
硬件要求:486 以上、4M RAM、CD-ROM

由 XATRIX 娱乐公司制作的超级动作与冒险相结合的超级幻想游戏《生化悍将》,自问世以来仅在美国就销出了至少二十万份。由于它的成功而使叛逆的机器杀手查克(ZAK)在电脑玩家心中获得了很高的地位。

如今查克又回来了,他比以往更强大、更勇猛。XATRIX 希望借助《生化悍将Ⅱ》的发行进一步提高查克的知名度。而且二代并不仅仅是在一代的基础上增加一条情节线索,而是在综合玩家对一代游戏意见的基础上,从多方面进行改进,使模拟仿真的效果更令人满意,以确保 XATRIX 在这一领域的领先地位。

在《生化悍将Ⅱ》中,查克为保护人类将对抗隐藏在俄罗斯冰冻地层下可怕的毁灭机器。开始时查克从冷冻的冬眠状态中醒来,他必须查清自身到底发生了什么事,并且还要探查死亡的 CYBERIA 机构的各个部份是否保存完整。游戏的内容仍是模拟飞行、动作、射击、冒险、解谜的综合体,采用全屏幕 3D 图像和实时游戏体系。保留了原视觉效果,并作了大幅度强化,增加了许多新的技术特色。由于采用了新一代的动作采样技术,使人物动作更加流畅,角色形象更大更生动。查克不仅可以使用武器摧毁任何目标,还可以冲上去跟敌人打一场交手仗。对敌人的设计也不象一代那样只在固定的地方出现,而是随时都可能发生遭遇战,因此游戏的激烈度及难度都比一代有大幅度的提高。而玩家也不能再作头脑简单的暴力狂,必须多作些思考,因为随意攻击可能不是好的或最好的办法。举个例子说,一些场景中会有敌守卫把守在查克必经的桥洞或通道中,如果玩家上来便一阵乱射,击中了墙壁一类的建筑物,就会发生爆炸和坍塌,挡住查克的去路,查克就必须在清理完敌人之后再清理一下路面才能通过。如此设计的目的,是为了使游戏的各种特色得以均衡体现,以适应更多玩家的需要。



XATRIX 二十余人的工作队伍具有丰富的媒体经验,拥有出色的美工及程序员,他们杰出的表现曾体现在《终结者Ⅱ》及《蝙蝠侠回归》中。他们恰当地融合了电影技术与计算机动画,并且使用一种叫作跟踪器(TRACKER)专利技术,可以使游戏的制作者象在真实的环境中那样操纵及设定人物动作,还可以控制影像和灯光效果,以及视角、战士、敌人等的活动轨迹,跟踪器则可进行同步记录并实时回放整个剧情,这样可以为制作人物和各种细小情节节省大量时间。

跟踪器系统为《生化悍将Ⅱ》带来了许多新功能和新的影像效果。例如可以使观察点固定在一处,看着查克走向远方,渐渐消失,而后再追上他,再看他向远处走去,如此反复以展现电影式剧情场景;也可以在某些情节中让视点紧随着查克移动以制造更具动感的视觉效果,比如查克拐过一个弯,你会立刻看到他所能看见的一切。

《生化悍将Ⅱ》的玩法与一代几乎一样,有 14 个新的游戏场景。玩家在伴随查克行走、驾驶或飞行过程中,可以看到许多新鲜事物。还会有一些新的人物配合查克的行动,其中包括一个地下反抗组织的领袖。查克将面对各种敌机、汽车、坦克、悬浮摩托车等,还要进出各式研究实验室,完成许多任务。

此游戏已于 1995 年 11 月 15 日在美国上市。那么《生化悍将Ⅲ》又怎么样呢,XATRIX 已经有了一个发展计划,例如使跟踪器系统模仿水在真实环境下的物理特性,将声音自动与指定物体挂接起来。随着这个系统的进一步完善,XATRIX 的工作效率又会大大地提高,如果 XATRIX 的保证真能兑现的话,或许今年年底我们就能见到一个更大更威猛的查克登场了。

遁入黑暗 (FADE TO BLACK)

北京 单传船

制作公司:DELPHINE
出版公司:电子艺界
类　型:动作冒险
硬件要求:486 以上、8M RAM、CD-ROM

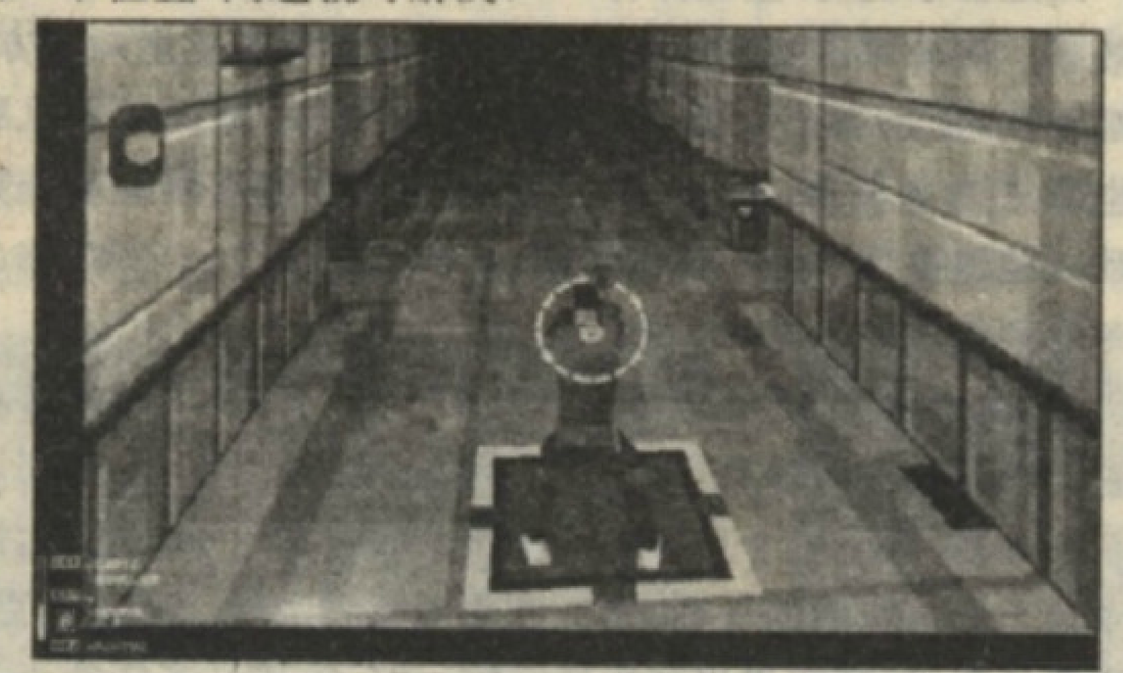
"嗨!人类,欢迎来到这里。这里进来容易,想逃出去是不可能的!"这可能是你——康瑞得·哈特(Conrad Hard)从长达半个世纪的低温休眠中醒来后听到的第一句话。事实上,哈特在上次《闪电回归》的战斗中,远未将邪恶异形势力 Morph 打败。在这 50 年中,Morph 掌管了太阳系,并且奴役人类。更糟糕的是,他们抓捕了哈特,并把他投入月球监狱。

好吧,振作起来,展开英雄的行动,帮助 Morph 的反叛者,把 Morph 赶回外太空去。本游戏延续《闪电回归》的故事主线,哈特依然穿着蓝色的劳动布裤子,白色的 T 恤衫和暗黄色的皮夹克。

哈特的第一个任务当然是逃离监狱。这次他不再孤单,几个 Morph 的反叛者将他救出。只要找到安全密码,逃脱是件

极容易的事。而后哈特要执行一系列秘密任务，在反叛者的帮助下，查出 Morph 正在制造的毁灭地球的秘密武器。最终哈特将单独与 Morph 在空间站和巨大的矿场上决战。

本游戏共有六大关，每大关中又含有许多小关，每关都有其独特的环境和谜题。穿插于游戏间的诸多电影式剧情画面，给人以深刻的印象。游戏是以第三人称方式进行，观察点随时自动切换到最适合玩家的角度，这在多数情况下是令人满意的，只是在各别狭小的地方有遮挡视线的情况．但只要稍稍移动一下位置．问题就可解决。



另外，哈特舞蹈般的作战动作比上一代游戏更加丰富，他可以行走、侧步走、奔跑、跳跃、匍匐、谨慎行走、靠墙窥视等。但所有这些都意味着玩家必须花上一些时间以熟悉操作。笔者使用键盘操作，开始时觉得很难，但一个小时后就可以穿行于环形门之间了，再过一些时间就能飞跃于激光之中。

旅人计划Ⅱ——埋葬

(THE TOURNEYMAN PROJECT 2:BURIED IN TIME)

北京　宁继贤

制作公司：SANCTUARY WOODS
出版公司：软体世界
类　　型：冒险
硬件要求：486/33、8M RAM、WINDOWS、CD-ROM

身为一名时空警察简直太忙了，你不仅要经历漫长而艰辛的时空旅程，还得让时间再度返回正轨，来拯救宇宙中的生灵。



但这次你要拯救的不是别人而是你自己．因为有人闯进了历史，企图制造混乱，更糟的是，他们设计陷害你！嘿，你该怎么办呢？

本游戏同前作一样，依然采用电影手法制作，同时加入一些新科技。生化装甲的设计是该游戏最值得夸耀的地方，它修正了以往人机界面的不足。比起原来的设计，最大的改进就是视野将不受限制，你不仅可以看到城上高塔，也可以看到地下沟壕中的事物。游戏中有五处非常逼真的场景还原：古玛亚文明废墟、古拉德城堡、李奥纳多、达文西研究室和法恩斯坦实验室。《旅人计划Ⅱ》不只有漂亮的画面，其精致的谜题设计也令人叫绝。

本游戏分多种难度等级，同时还有一台电脑“亚瑟”，它可以随时提供一些线索（代价是失去一些点数）。

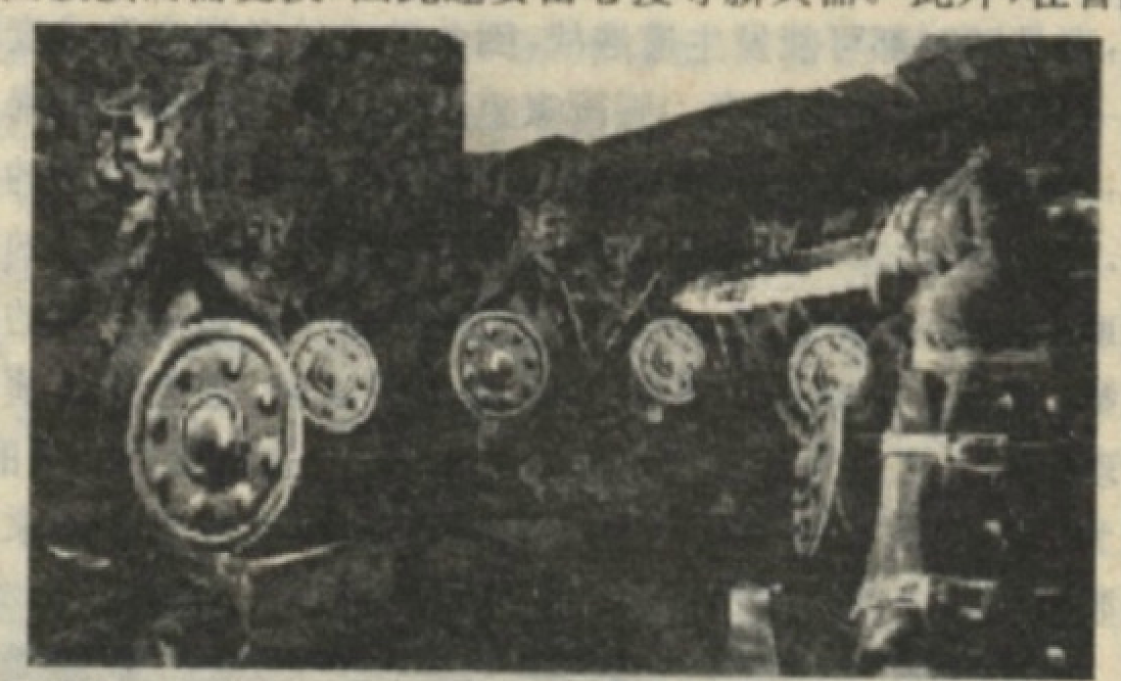
巫城

(WITCHAVEN)

北京　闻涛

制作公司：CAPSTONE
出版公司：CAPSTONE
类　　型：动作
硬件要求：486 以上 4MB RAM

巫城是 Capstone 尝试开发的 DOOM TOO 类“长牙型”动作游戏。玩家的任务是要将每关中隐藏的魔法金环送回到魔法祭坛上。玩家要面对的是一群“牙森森”的野兽、渴望鲜血的死龙和使用中世纪法器的丑恶巫婆。绝大多数战斗都是近距离的肉搏。开始时仅有一把短刀，随着游戏的进行，可找到三种宝剑，以及战斧、矛、戟、弓箭等武器，每一种武器的杀伤力、杀伤范围和攻击速度都不相同，而且在使用一段时间后，武器会因破损而需更换，因此还要留心搜寻新兵器。此外，在冒险



过程中还可收集到许多食物、解毒剂及魔法能量。身为法师的玩家可施展八种咒语及五种魔法（用魔法药水），其中除了增强体力、排除毒素、飞行和隐形的法术外，还有一些可作远距离攻击，如火球魔法、混乱魔法、冷冻魔法、粉碎魔法等。但这绝不会使你手中的剑成为废铁，因为咒语的使用次数是有限的，这取决于玩家拥有多少魔法能量。游戏最终要对抗的是一个拥有 7000 点生命值的女巫。是将敌人肢解还是被敌人分尸，就看各位法师的身手了。

春秋争霸战 Ⅱ

北京　宁继贤

制作公司：大宇
出版公司：大宇
类　　型：模拟
硬件要求：386 以上、2M RAM

游戏始自公元前 770 年至公元前 447 年，其中有 35 国、73 座城池。玩家可选择两种模式："春秋霸主"或"统一中国"。"春秋霸主"是以外交及商业活动为主要手段，藉以提高声望，达到霸主的地位。而"统一中国"则是以拥有领土为目的。

《春秋争霸战Ⅱ》在设计上采用了即时处理方式。游戏并不限制每个月的工作数量，只要决策正确、速度得当，就能执行更多的工作。游戏中除了人物能力不同外，还增加了性格参数，能影响每个人的工作效率及决策方向，使游戏更趋真实化。



本游戏采用 640×480 高解析模式，45 度角卷轴图像，将古战场真实地重现在玩者眼前。在军事方面有步兵、骑兵、弓兵、车兵、撞车、冲车六个兵种。本游戏最突出的特点是频繁的商业活动，有十余种商品可供买卖，每日价格均有波动，交易时可随意讨价还价，如果运用得当，一天能买下一座城。每座城都有其固定的型式——军事型、农业型、商业型。

秦皇陵

北京　闻涛

制作公司：西基
出版公司：光谱资讯
类　　型：冒险
硬件要求：486 以上、4M RAM、CD-ROM

这是一款采用第一人主观视点的 3D 冒险游戏。玩家扮演一名 30 年代的考古学家荆长轲，应邀前往秦始皇陵协助调查。由于随身所带的祖传玉佩与秦始皇颇有渊源，使玩家神奇地感应出陵墓秘道的方位，在职业感和好奇心的驱使下，只身闯入陵墓深处，一路上绞尽脑汁、小心翼翼、心惊肉跳地破解掉秦皇爷数千年前设下的各式机关埋伏，逐渐发现了一个绝世密秘，最终将进入另一个秦朝的世界——天外秦界，并在那里展开另一番奇异的冒险。其间还穿插了一段恋情，感受如何，便需玩家亲自体会了，而最终还是要辗转回到现实社会中来的。



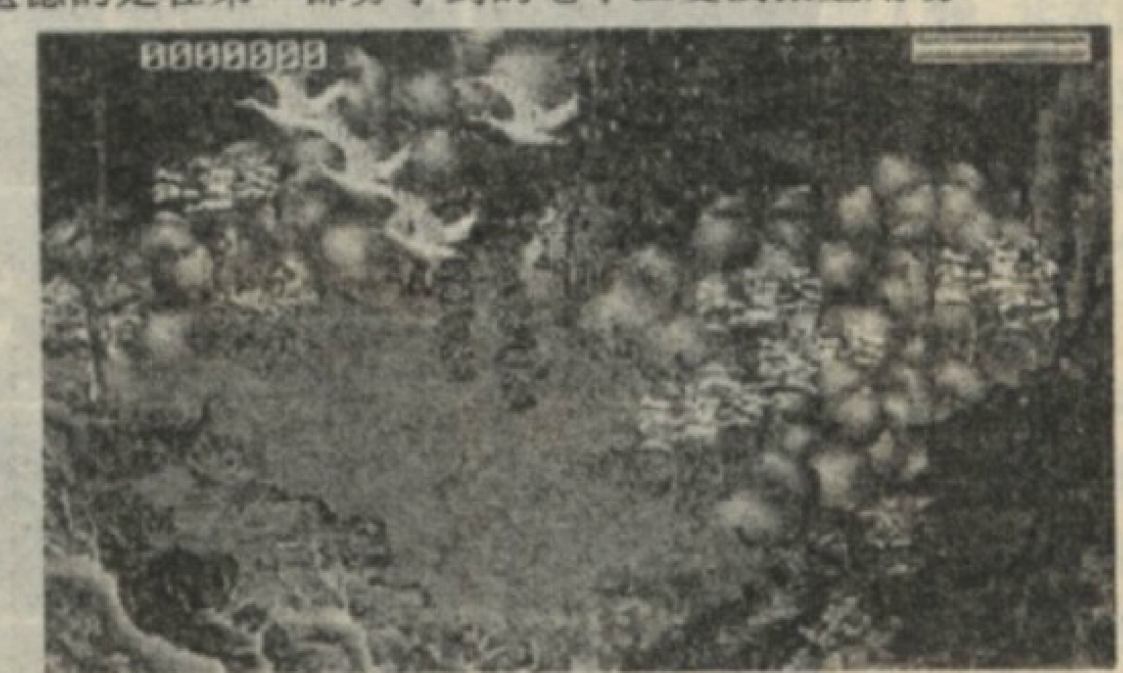
本游戏采用高解析度的 256 色画面，每一场景均先以 3D 技术建构各种立体模型，再经西基电脑动画公司的高速 SGI 工作站一一运算完成，制成数千张精致、细腻的场景画面，以及数十段生动的过场动画，再配以数码音效，其声光效果不会让玩家们失望。

西游记——齐天大圣篇

北京　土城

制作公司：雷神资讯
出版公司：雷神资讯
类　　型：动作角色扮演
硬件要求：386 以上、4M RAM、CD-ROM

本游戏是雷神资讯耗时三年、以中国古代神话故事《西游记》为背景制作完成的综合型游戏。它选用了"学七十二变""龙宫得金箍棒"、"入冥府消生死簿"三段情节，结合了角色扮演、射击、冒险、格斗等游戏方式，还穿插了许多动画，并配有国、粤语语音，使用 CD 音源，音乐丰富且层次鲜明。游戏的第一部分为 3D RPG 式，第二与第三部分为动作与射击类游戏，遗憾的是在第一部分学到的七十二变没派上用场。



这个游戏是以我们熟悉的古代神话故事改编，然而玩时总让人觉得有些不对劲，难道传说中的齐天大圣就是这么一个满世界找船桨、练英文打字、被螃蟹夹死、走路生硬的猴子？而且能在老君炉里炼就一副火眼金睛的孙悟空，踩到地上的小火苗就死了——真是死不瞑目啊！

九个太阳

北京 土城

制作公司:雷神资讯
出版公司:雷神资讯
类 型:射击
硬件要求:386 以上、4M RAM、CD-ROM

《九个太阳》采用中国古代神话故事《后羿射日》为基本故事背景,以纵向射击为主干,其间穿插一些益智小游戏,并采用CD音源的配乐方式,使背景音乐听起来丰富多采,有层次性,不会出现某些游戏来回就那么几个调子的感觉。



游戏中,玩家扮演后羿,从屏幕底部射出一支支利箭,操作感很好,方向键与射击键反应灵活。游戏中可让玩家得到的宝物很多,除了加分之物还有多种武器、道具,其中有的威力强大,有的则置主角于群敌合攻而无还手之力。游戏难度可说较大,有时要靠一些运气,运气好时甚至几秒钟就过一关。每关之后都会有搞笑的小品,可是好象不太令人捧腹,到是笨拙的绘画技巧有些引人发笑,看来雷神资讯的美工应该……

宇宙冒险家

(THE DAEDALUS ENCOUNTER)

北京 李鹏

制作公司:VIRGIN/MECHADEUS
出版公司:VIRGIN/MECHADEUS
类 型:冒险
硬件要求:486DX/33、8M RAM、SVGA、CD-ROM

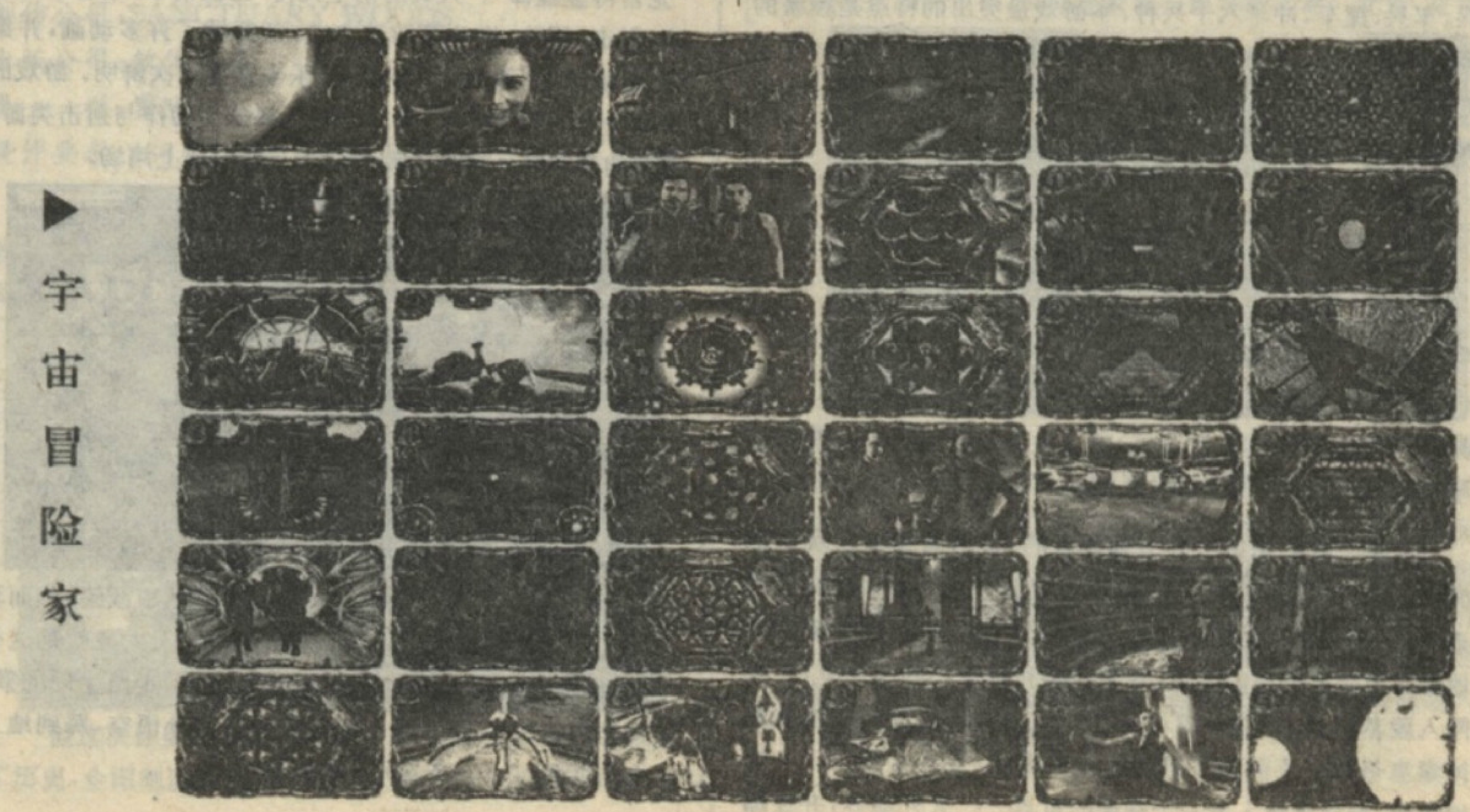
大容量的光碟游戏越来越多,两、三张CD已属平常,所以这个《宇宙冒险家》以三张光碟的容量推出并未引起太多的惊叹。

故事发生于西元2135年,第一次星际战争结束后,你和同伴在空中巡逻。飞行中,飞船突然被击落,你身受重伤。为了活命,你的一半被改造成机械人,得到了常人无法比拟的能力。为了救回女伙伴CARRERE和男同伴ZACK,一场外星的冒险在所难免……

游戏以大量的真人电影作为过场,与其它自称互动式游戏不同,《宇宙冒险家》将主角置身于一种不能自由行动的状态。画面上来回动作的都是你的队友,而主角只能在关键处伸出自己的金属手臂点拨几下。于是互动式游戏最为人所非议的场景预设特点变得顺理成章了——队友的动作当然不能由他人决定,而他们却可以把玩家带到任何地方。

游戏女主角的扮演者也很大牌。《真实的谎言》(THE TRUE LIES)想必大家都看过,那个强悍的女商人(片中反面女主角)这回放弃了数百万元的电影演出机会而欣然参加了这个游戏的摄制工作,她就是TIA CARRERE。就凭这条,这个游戏也值得一试。

▶宇宙冒险家





如果你是一个真正的GAME迷，那么一定会听说过DOOM这个曾在美国排行第一的游戏。这个游戏自1993年12月10日推出以来，在全世界掀起了一个DOOM的狂潮。在INTERNET网上的alt.games.doom区内有一万多条消息，而且至今仍然在不断地扩大。在美国，迄今为止已有三本关于DOOM的专著问世，并且有一个大约一百多页的关于DOOM的FAQ（Freqently Asked Questions）文件，有数以百计的关于DOOM的附加软件（Add Soft），以及数以千计的资料片。还有一个叫作DWANGO（DOOM Wide－Area Network Game Organization）的组织，玩家通过网络可以24小时连通它，并找到一个人进行搏杀。

DOOM最具有诱惑力的就是多人游戏方式。在这种方式下，最多同时可有四个人通过NETWARE网络进行游戏，如果你只需要两个人玩，那么只要通过一根串口电缆或调制解调器就可以了。由于大多数玩友都没有条件在交互网中一展身手，因此我将着重讲一下如何通过串口电缆进行两个人的游戏。

多人游戏有两种模式，一种称为协作模式，另一种称为死亡游戏模式。前一种模式下你和你的同伴一起互相合作，共同战斗。而在死亡游戏模式下，你的任务则是杀死在该级别中一切可以移动的东西，包括你的同伴。其中第二种模式在美国更为流行，就像施瓦辛格主演的《威龙猛将》，这种方式可以让你领略一下搏杀人类对手的滋味。如果你拥有一台波特率大于9600的调制解调器，那么你可以通过电话线同朋友一起来玩DOOM；如果没有，那你只好将两台机器放在一起，用串口电缆连接起来。但是，笔者从未见过有做好的串口电缆成品出售，因此我们不妨自己动手，买一根3芯的电缆线（长度随需要而定，但不超过50米）和两个9针插头（好多计算机只装有一个九针串行口插座），然后按下面所示的接线图焊好，插在两台计算机的串行口（COM1）之间（即鼠标口），就可以用它在两台计算机之间进行游戏了。当然，你也可以用25针的插头制作。另外声明一点，只有DOOM 1.2以上的注册版本才支持串口电缆和调制解调器进行游戏。

串口电缆接线图：（9针和25针）

	25针	9针		9针	25针	
数据发送	2	2	——	3	3	数据接收
数据接收	3	3	——	2	2	数据发送
地	7	5	——	5	7	地

多人游戏方式与单人游戏方式有些区别。首先，当你激活菜单或菜单选项时，游戏仍在继续进行，并没有停止下来，因此你必须找一个安全的地方来调整屏幕大小或声音设置。其次，你不能用PAUSE键暂停游戏的进行。其三，当你用SAVE GAME选项存入一个游戏进度时，DOOM会将所有游戏者的信息存入每一个游戏者的进度存贮槽。其四，你不能在游戏中用LOAD GAME调入一个游戏进度，而只能用SETUP.EXE或命令行参数调入。其五，当你在游戏中捡起一个武器时，这个武器并不消失，但由于杀死敌人而得到的武器除外。其六，如果在战斗中你死了，你就重新开始游戏，而别的游戏者并没有死，死去的敌人也不会复活。

在多人游戏中，游戏者的军服被定义成不同的颜色，使得能够分清不同的游戏者所代表的人物。共有四种颜色，BROWN（棕）、INDIGO（BLANK）（靛青或黑）、GREEN（绿）和RED（红）。如果想知道自己军服的颜色，看一下屏幕下端状态条中你肖像的背景颜色就可以了。

在多人游戏中，你可以用交谈模式同别的游戏者进行通信。方法很简单，如果你要告诉所有游戏者，那么在游戏中按下T键，激活交谈模式，这时屏幕上出现一个光标，输入要发送的信息并按下回车键即可。如果你要与某一个游戏者通话，那么按下代表游戏者颜色的字母键，然后输入信息并按回车键。另外，有一个宏功能使你能更方便地发送一些经常性的信息，这些信息是你预先用SETUP.EXE定义好的。用法是按下T键初始化交谈模式，再按下ALT键与所要发送宏的相应数字键。例如，你要发送宏定义#5(help!)，先

按下 T 键，然后按 ALT 和 5 键。

接下来讲一下协作模式与死亡游戏模式的区别：

在协作模式下，所有游戏者从同一地点出发；在死亡游戏模式下，游戏者分别从不同地方出发，相互搏杀，如果被击毙，则会从几个随机的地方重新开始游戏。

与单人或者协作模式不同，在死亡游戏模式下，一开始游戏者就具备了所有的钥匙，并且状态条中的 ARMS 被改为 FRAG(搏杀)。

协作模式下的电子地图同单人游戏模式一样，每个游戏者都被用不同颜色的箭头所表示；但在死亡游戏模式下，电子地图不显示对手所在位置，只有当你面对他时，才能发现他。

在协作模式下，按 F12 键可使用间谍模式。这时屏幕显示将在各个游戏者视点间切换，按下其它任意键则返回自己的视点。在用间谍模式时，屏幕底端所显示的状态条是你自己的。如果你看见屏幕变红的话，那是你自己受到了攻击，而不是别人！

游戏中，任何一个游戏者从出口(EXIT)退出本区域都会迫使所有的游戏者进入下一级别，并在两个级别之间统计每人得分情况。如果是在协作模式中，则列出每个游戏者完成任务的比例；如果是在死亡游戏模式中，则列出各个游戏者的死亡列表，你可以从中确定在游戏中是谁杀了谁。另外，为了保证游戏对所有参与者都是公平的，单人游戏时的所有秘技(Cheat Code)都会无效。

说了这么多，如何启动多人游戏方式呢？下面我就这个问题向大家作一介绍。

首先，DOOM 及 DOOM Ⅱ 中有三个应用程序，它们包括 SETUP. EXE，SERSETUP. EXE 和 IPXSETUP. EXE，如果是《毁灭战士终极地狱 1.9 版》，则还包括 DWANGO. EXE 和 DM. EXE 两个应用程序。其中 SETUP. EXE 是 DOOM 的设置程序；IPXSETUP. EXE 是 NETWARE 的设备驱动程序；SERSETUP. EXE 是串口驱动程序，支持串口电缆和调制解调器；DWANGO. EXE 是一个客户软件，是采用广域网的新的多人游戏环境；DM. EXE 可以使你更加容易地通过串口电缆和网络进行多人游戏，而不必设置繁琐的命令行参数。

DOOM 有很多命令行设置，下面仅列出比较常用的命令行参数。

一般命令行参数：这些 DOOM 命令行参数可以直接跟在 DOOM. EXE 后，也可以跟在 SETUP. EXE 和 IPXSETUP. EXE 之后。

－LOADGAME　允许你在进入 DOOM 时直接调入指定的游戏进度，取值从 0—5。

－DEATHMATCH　以死亡游戏方式开始 DOOM。

－SKILL　设置游戏难度级别，取值从 1－5。

－EPISODE　设置进入 DOOM 时，你想要玩的一幕，取值从 1－3，缺省值为 1。

－NOMONSTERS　进入 DOOM 后没有怪物的出现，这是一个非常好 的用在死亡游戏模式下的参数。

－RESPAWN　告诉 DOOM 当你杀死怪物后，大约在 8 秒钟之后他们将 重新出现。在 NIGHTMARE(恶梦难度级别)下就默认采 用了这个参数。注意 －RESPAWN 参数与－NOMONSTERS 同时使用时会 失去作用。

－ALTDEATH　使用死亡游戏 2.0 模式。

－DEVPARM　使用开发模式。这个参数一般要和其它一些参数共同使用。利用 这个参数，你可以在游戏中按下 F1 键保存当前游戏画面为一个 PCX 图像文件。

－CDROM　使用 C:\DOOMDATA 目录存放游戏进度与设置文件。当你使用光盘 进行游戏时，可以利用这个参数直接从光盘运行 DOOM，而将游戏进度存放在硬盘上。

网络命令行参数：

当你想要在网络中进行多人游戏时，需运行 DOOM 的网络驱动程序 IPXSETUP. EXE，并带有以下的命令行参数。

－NODES　指定游戏者人数。

－PORT　设置网络口地址号，范围从 0—65535。

调制解调器命令行参数：

当你通过调制解调器或串口电缆进行游戏时，需运行串口驱动程序 SERSETUP. EXE，并带有以下的命令行参数：

－DIAL　告诉程序要拨的电话号码。

－ANSWER　设置调制解调器进入应答模式，等待某人呼叫你进入游戏。

－COM1，－COM2，－COM3，－COM4　指定你在哪个串行口连接了调制解调器或串口电缆。

注意：如果你是通过串口电缆进行游戏，则必须用串口线分别连在两台机器的串行口上，并在每台机器上运行 SERSETUP. EXE，而且一定要带－COM # 参数。命令行参数中不要用－ANSWER 或－DIAL 参

数，否则 SERSETUP.EXE 将认为你使用了调制解调器。

下面我再介绍一下SETUP.EXE 程序的用法。该程序不仅允许你设置DOOM 系统，而且允许你设置进入多人游戏时所必须的条件。在它的主菜单下有 Run Network/Modem/Serial 和 Run Net/Modem/Serial Savegame 两项，用来进行多人游戏设置，代替命令行输入。其中 Run Network/Modem/Serial 是通过网络、调制解调器或串口电缆开始进行多人游戏，而 Run Net/Modem/Serial/Savegame 则是在多人游戏方式时，从存盘进度中取出游戏进度继续进行游戏。另外，在 Run Network/Modem/Serial 选项下有一个选项：Define Macro String，用来定义交谈宏字符串。

如果你用串口电缆进行连接，在 Modem/Serial 区域中必须选择 Already Connect（已经连接）；如果你使用了调制解调器，则要选择 Wait for Call，或者选择 Call，并输入一个电话号码。在 Game Type 区域中有 3 个选项用来选择 Cooperative（协作模式）、Old Deathmatch（旧的死亡游戏模式）和 Deathmatch（新的死亡游戏模式 2.0）。按下 F1 就可以启动进入单人游戏。

要用调制解调器（MODEM）连线玩 DOOM，应使用 DOOM 子目录下的 SETUP.EXE、SERSETUP.EXE、DM.EXE 或 DWANGO.EXE 等软件进行联机。

在键入 SETUP 命令后可见到一英文菜单，其中倒数第一项是用来玩以前存盘游戏的。选择倒数第二项会出现三个选项，是三种联机方式：IPX NETWORK、MODEM、SERIAL CABLE，一般我们用第二项（MODEM），不过在此之前要先选择 MODEM 的型号与种类，用 Choose Your MODEM 项，选好后，就可选第二项开始了。而后又有一个菜单，用来选择难度、游戏中两人是伙伴或对手、MODEM 卡用第几号串口（这项最重要，如选错则不能进行游戏），最后是拨号（第三项）或等待（第二项）。开始时应一人设成等待，另一人拨号，此时按 F1 键可选择没有敌人、敌人打死又出现和对决模式新规则，还可选择从第几关开始打，一切都选好后按 F10 键就可以了。

另外也可用 DM.EXE 进行联机，DM.EXE 是一个易用的接口，用来代替 SERSETUP.EXE 和 IPXSETUP.EXE 的命令行输入，程序通用于 DOOM、DOOM Ⅱ 和 HERETIC。键入 DM 后有一个大表，其中 SKILL 项是难度，1 为最简单，5 为最难；EPISODE 项是 DOOM 或 HERETIC 的版本，1 为共享版，2、3 为注册版；MAP 则是地图（关数）选择，DOOM 与 HERETIC 为 1 至 9，DOOM Ⅱ 为 1 至 32；TIMER 为计时器；TURBO 为游戏速度；NO Monsters 是无敌人，专为对决模式准备的；WADS 则可用自己编制的地图；Respawn 项可使敌人死后重生。

在 Connect Type 下有三个选项，也是 MODEM、IPX NETWORK、SERIAL CABLE，其中 MODEM 与 SERIAL CABLE 项只能选两人游戏。GAME TYPE 可选 Cooperative（协作模式）、Deathmatch（新的死亡游戏模式 2.0）、Old Deathmatch（旧的死亡游戏模式），当然也有等待与拨号。如想修改你 MODEM 卡的设置，并且不用 DOOM 里原有的设置，则可修改 MODEM.CFG 文件。其中有四行，第一行是你 MODEM 卡的初始化命令，这可参照你的 MODEM 卡说明书输入；第二行是挂机时的命令，一般不用改；第三行是 MODEM 卡的传送速度，是不加压缩时的速度；第四行是卡的名字。这些软件都是调用 SERSETUP.EXE 文件来联机的，但这个文件只可用音频电话，而很多用户使用的是脉冲电话，所以我写了一个叫 TP 的小程序，可选择音频（TONE）或脉冲（PULSE），用于 DOOM Ⅱ 1.9 版的 SERSETUP.EXE 1.4 版。这是一个非驻留程序，在不变更的情况下不用每次启动前都运行。（TP.EXE 及其源程序 TP.C 见本期配套软盘或 1601118BBS。）

DOOM 及 DOOM Ⅱ 作为三维虚拟现实的经典之作为众多爱好者提供了开放接口，使得任何人都能建立或更改攻关任务。许多软件都可以完成这样的工作，例如 DOOMCAD 或 DCK 等，并且可利用这些软件对当前战场进行分析；有些 Add Soft 可以改变游戏中的音效与怪物种类，创建新的武器装备；另有一些 Add Soft 使你完成对游戏进度的修改，通过 INTERNET 或 NOVELL 网或通过串口电缆进行游戏，以及通过菜单式的启动界面使你能够更加容易启动游戏。

最后再说几句题外话，某些人总是过份强调 DOOM 类游戏的血腥、暴力，非要将它归入“不宜”一类，我不否认 DOOM 的暴力成份，但我想没有一个正常人会因为这个游戏而去杀人，游戏不可能把人变成魔鬼。试想《仙剑奇侠传》不也是一路杀将过来的吗？如果你实在不想看到太多的血腥，劝你只玩养成游戏吧！在现实生活中，不会有人因为 DOOM 而变得分不清 GAME 与现实。当你玩过《仙剑奇侠传》时，就会认为真存在水魔兽吗？笔者虽然也爱玩《三国志Ⅳ》、《仙剑奇侠传》、DUNE Ⅱ 等 RPG 和策略游戏，但总觉得游戏终归是游戏，不能说玩通了《三国志Ⅳ》就成为治国明君，玩了《仙剑奇侠传》就成为李逍遥一样的大侠了。

好莱坞式的游戏

——《生化悍将》之制作

北京　宁继贤

XATRIX INTERACTIVE 是一家新成立的软件公司，他们在1994年推出了一款名为《生化悍将》的游戏。这是一部充满丰富动作与剧情的冒险游戏，背景设定在不远的将来。看过这个游戏，你会吃惊地发现，原来电脑游戏与电影之间几乎已经没有了差距。这也难怪，本游戏的制作人德鲁·玛克翰（DREW MARKHAM）本身就曾是多部电视剧导演、制作以及音效等大奖的得主，再加上那几位从好莱坞挖过来的电脑工程师，有这样的表现一点儿也不令人吃惊。

要制作出如此惊异的画面，脑袋里没有两下子是办不到的。我们可以从整体画面的表现上看出制作者们精心设计的成绩。本游戏画面设计主要采用 SILICONGRAPHIC 公司的真实引擎（REALITY ENGINE）作为基础框架，所有在游戏中出现的飞机都是用材质结构图（TEXTURE MAPS）一点一点画出来的。甚至游戏中人类所穿的衣服也是用 PHOTOSHOP 手绘而成。大部分3D绘制的物体都储存在 SILICON GRAPHICS 公司的软体资料库中，需要时即可马上使用。至于这个游戏所使用的解析度和色彩更是吓人，如果玩家的配置允许的话，游戏可在1280×1024的解析度或32BIT真彩模式下进行！

这样的显示画面在从前简直是天方夜谭。以前设计固定轨迹的动画，设计师必须先在电脑上勾画出一张张简单的线条，然后根据这些草图去做细部的着色、轮廓的描绘、光影的变化等。最后制定一条无形的“追踪轨迹”，再依据视野的设定，去决定其效果。听起来是不是觉得很麻烦呢！为了解决这个难题，游戏设计者特意开发了一套全新的系统。在 XATRIX 系统的强大功能下，3D画面中的多边形线条图可直接贴材质，不费设计者一分一秒！而且一些象天气状况或光线变换等特殊效果也可马上加进去，最重要的是设计者可以以任何角色、任意轨迹观察自己的作品，不再局限于单一的路线。

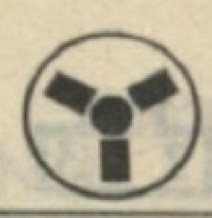
《生化悍将》所使用的另一种秘密武器，是一套叫跟踪者（TRACKER ）的3D工具系统。这套系统很有意思，它主要用来制作山谷、隧道等连续性立体场景的动画。当整体景物被绘制完成后，设计者可用一种六轴的“空间控制球”在场景中自由移动，很快能把动画的轨迹完成。

谈到该游戏的动画制作，您不得不佩服现代高科技的能力。基本上在人物动画的部分是先请演员，但不是把表演直接拍下来播放，而是让他们穿着连接有特殊感应装置的服装，经过视觉捕捉（OPTICAL MOTION CAPTURE）后，将演员们的一举一动直接感应到电脑中3D人像上。更神奇的是，游戏程序的引擎还会即时记录演员的轨迹，并且在同一时间内替人像的外型上色。这样，一套完美的动画就产生了。

1992年5月，设计师玛克翰创办了这家 XATRIX 公司，合伙人是一个电脑动画设计师巴瑞·丹普西。为使理想与商业能取得某种平衡，玛克翰在1993年夏季正式开始了《生化悍将》的制作。对他而言，制作这样的游戏几乎已是驾轻就熟，只不过是将以前的概念加以具体化罢了。

一开始，玛克翰只想做一个比《鬼屋魔影》稍好一点的游戏，因此他特地把制作这款游戏的三位法籍程序设计师给“请”了过来，希望借助他们的经验来做出更好的作品。没成想游戏越做越大，理想也越做越高，到后期开发时，光是工作人员就已超过二十几位，投入的资金更以千万美元计。

顺便透露一点，不知您晓不晓得这款游戏在 XATRIX 公司的硬盘里有多大容量？说出来吓你一跳，25G！而制成商品到达玩家手中的只占2.6%。



电脑数码影像的制作过程

北京 宁继贤

我们知道，70年代好莱坞电影在拍摄空战及追车等特写时，总是把一张布幕罩在背后，上面投射背景图像，借以展现高速运动的画面。

对电影来说，这种技术通常都表现得很不错。因为摄像机镜头就等同于人的一双眼睛，在画面已经定位的情况下，使你很容易产生背景与前景处于同一时空的感觉。

随着好莱坞电影工作者介入游戏领域的增多，我们应该可以明显地看出当今游戏技术的革新。同时软件制作商们也注意到，在游戏中加入更多更真实的图像似乎更能增加软件商品的吸引力。

传统方式

在游戏影片制作处，我们经常见到这样一些情景：一张蓝色或绿色的布幕罩满地板和墙壁。当看见这些东西被架到摄像机前时，你应该意识到他们正在使用以下技术：CHROMAKEY 或 ULTRAMATTE。这两种技术在原理上是基本相同的，并且已经在好莱坞使用多年。过程很简单，如果架设在摄像机前的是蓝色或绿色的布幕，那布景中任何同色部分对摄像机来说都是看不见的。因此，我们可以用 CHROMAKEY 使一位身穿蓝色或绿色服装的演员从镜头前消失，只剩下裸露的部分。

电影中，这种技术通常用来使物品“消失”或“浮起”。然而在电脑游戏中，它更多地用来使物品“出现”。ACTIVISION 公司在拍摄《决战大魔域》时，演员们通常坐或站在一张绿布前去演绎动作。虽然这种拍片方式同好莱坞拍特写时的形式类似，但演员间彼此却很少有机会象电影或电视中那样互动。通过拍摄，ACTIVISION 将影片和电脑所做的布景融合在一起，这样就可把演员放到一个实际根本不存在的背景中，很明显它既省力又比较实惠。为了确保达到更佳的效果，摄制人员及导演都必须注意绿或蓝色区域中是否有足迹、阴影等不该有的东西。

技术革新

虽然电脑可以用有限的调色板绘制出相当不错的背景，但真实世界的色调如果用电脑捕捉时就显得简化许多。随之带来的后果，就是在演员们的影像旁出现“突出”的边缘，像是一幅剪贴。

如何解决这个问题呢？SIERRA 公司是用一台数码摄像机捕捉背景，再将它们溶入影片中 ChROMAKEY 的部分。这里演员们看起来依然很突出，接着艺术人员将突出的边缘溶合掉(dithering)，也就是在影像暗点或布景的亮点间加一些灰点。

一些游戏，如《杀人月》都加入了这种混合方式，它们并不搭建细部的背景，而以一些设计取代。在《杀人月》中有一些酒吧內的场景，这些布景里真实的道具只有几张桌子和一个吧台，其余都是以数字化方法加进去的。

在 MEDIA VISION 公司的 THE DACDALUS ENCOUNTER 里，所有外星人和外星物体都由电脑处理，不过演员拍片时必须靠一些圆球或武器之类的实物来增强他们确是处在某种场景中的印象。

总之，电脑游戏的数码影像是否真能有一个良好的表现呢？答案恐怕是肯定的。

(上接61页)的王子骑上飞马，返回了波斯。刚进入公主所住的高塔，便遇见了乔装改扮的假王子。那假王子手一挥，用魔法将王子送进了棋盘宫。这时，王子须至棋盘宫的下层，反复与大蜘蛛上的绿袍人决斗(交替按 Shift 和 Home 或 PgUp)，然后俟机喝药水增加生命点。这一过程既艰难又费时，有时连续几次不出现大瓶的红色药水，令人又急又气。当你补足12个生命点后即可返回棋盘宫，再向右来到水晶宫，然后立即使用“元神出窍”之法，并将假王子的幻像一一干掉(第四个假王子将与王子的尸身一同消失)。最后便可爬到水晶宫的上方，与假王子进行最后的决战。假王子见到身上冒火的王子元神就仓皇逃跑，你必须从右追至左侧，径直爬上平台才能与他同处一个平面。立即按 Ctrl 发射雷火，便可把假王子烧成灰烬。注意，每发一次雷火便得损失二个生命点。当王子的能量不足以发射雷火时，元神身上的火焰便会熄灭，这时假王子就将赶过来把王子刺死。所以雷火必须一击而中，不然就麻烦了。

假王子被消灭了，王子与公主又过上了幸福的生活。然而，又有一双邪恶的眼睛通过魔法水晶球注视着他们，是否又有新的阴谋正在酝酿中呢？

GAME



龙虎榜



1. 仙剑奇侠传

（365 票 → 大宇）

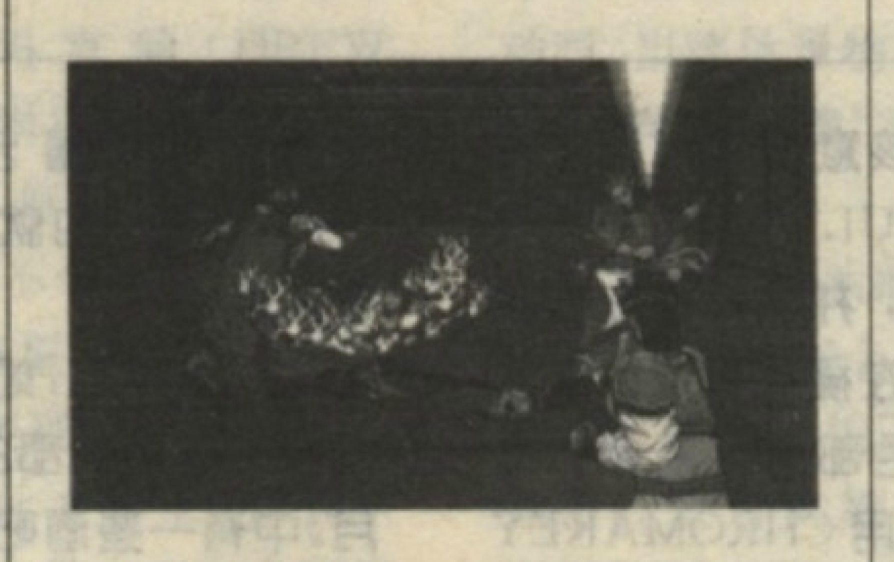
李逍遥仗剑在冠军宝座上一坐就是三个月，丝毫没有隐退江湖的意思，当然目前也没有人能动摇他的地位。其它兄弟榜上李逍遥也在称雄，看来支持他的人还会增多。



2. 三国志Ⅳ

（318 票 → 光荣）

这款力作给玩家们带来一个全新的三国游戏模式，难怪《三国志Ⅴ》已出的今天，它仍能红极一时。在亚军位上雄踞一季也很不易呢，倘若《三国志Ⅴ》汉化了，它在您心目中的地位还会一成不变吗？



3. 轩辕剑外传——枫之舞

（277 票 ↑1 大宇）

电梯，这绝对是在坐电梯。升降随意，看来辅子澈功底着实不浅。虽然当不了冠亚军，但季军位毕竟常常坐，于是掉以轻心，于是落后，于是……小辅呀，你这回可就不对了，多听成龙的励志歌对你会有帮助的。



3. 模拟城市 2000

（264 票 ↓1 MAXIS）

MAXIS 其实推出了多款 SIM 游戏，以此款为代表，融生活、趣味、写实为一体。为玩家 SIM 出另一个生活空间，让您得到另一种成就感。马斯洛说过："创造是人的潜能之一"。



5. 大航海时代Ⅱ

（251 票 → 光荣）

本是欧洲航海家的故事，却被日本人拿去了，的确是欧洲众国的悲哀。好在有公司将此款 GAME 英化了，用拼音文字去理解那个时代的事吧，感觉上将会不一样哦。

6. 倚天屠龙记

（210 票　↑2　智冠）

张无忌挟倚天、挎屠龙、闯江湖，榜上剑客就此成三。倚天虽不及仙剑，但也日益小成气候。金庸先生的崇拜者们对智冠的这款游戏热情很高，同时也对其它金庸著作改编成的 GAME 寄予期望，不信你就看看 11 至 20 名的排行吧。



7. 中国

（189 票　↑3　世纪纵横）

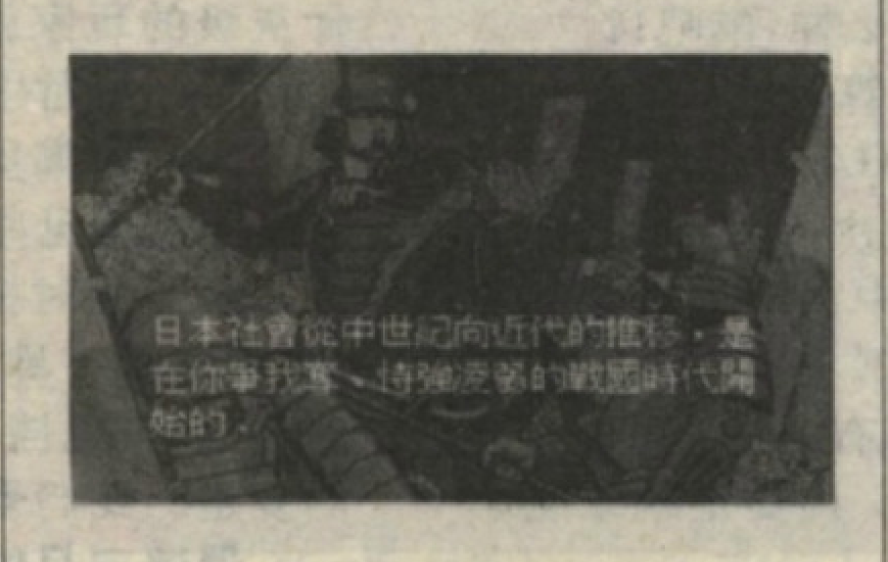
咦?! 后生可畏呀，它竟也学会辅老三的电梯神功，来个三级跳。哇，那下一次万一成功岂不是要成为第四名了？毕竟是讲述自己祖国历程的 GAME 嘛，血浓于水，BUG 虽多了些，但支持度还是蛮高的，掌声鼓励……



8. 太阁立志传

（187 票　↓2　光荣）

2 票，仅仅是 2 票之差，就让一代枭雄丰臣秀吉跌了两个价位。想不到他生前不可一世，如今在公平的票数前也无能为力了。我想他是回天乏术了，日本人写的日本人的 GAME，嗯，听起来不怎么样。



9. 三国志英杰传

（178 票　→　光荣）

一场场的旧日名战，今昔均在您面前了，谁能挡住您一统天下的局面。想去亲历它们吗？想去指挥万马千军吗？想去过把英雄瘾吗？那么 PLAY IT！煮酒论英雄的时代也会是你我的了。



10. 毁灭战士 Ⅱ

（164 票　↑1　id SOFTWARE）

虽然拿着电锯、瞪着红眼、喘着粗气，但也只能眼睁睁地看着别人上升，看来它是要退出 TOP TEN 的舞台了，那么，再见！



11 至 20 名的排行榜：

11. 美少女梦工场 Ⅱ　（106 票）
12. 炎龙骑士团 Ⅱ —— 黄金城之谜　（77 票）
13. 太阁立志传 Ⅱ　（74 票）
14. 鹿鼎记之皇城争霸　（55 票）
15. 航空霸业 Ⅱ　（40 票）
15. 三国志武将争霸 Ⅱ　（40 票）
17. 天使帝国 Ⅱ　（36 票）
18. 明星志愿　（35 票）
19. 武状元—— 黄飞鸿　（29 票）
20. 沙丘魔堡 Ⅱ　（26 票）
20. 卧龙传—— 三国制霸之计　（26 票）





三月榜评

三月万物复苏，在电脑前苦战一个寒假的玩家们，一个个又背上了书包，揣着一份对新生活的憧憬和向往上路了。

春节是一年比一年地有劲了，而且还有一款款越做越棒的GAME陪我们度过这段时光，但是不是玩得太投入的原因呢，看看本期榜单吧，NO.1的票数跌得好惨。不过胜败乃兵家常事，兴许您的确太忙，无暇顾及您的这份爱好了；兴许您离开学校没买到《大众软件》；兴许……兴许下期我们的朋友会很多。

本期榜评我先要告诉大家一个好消息：以后不仅仅是季度奖的幸运读者能获赠一套正版游戏，而且在每月被电脑随机抽出20名幸运读者中的前10名也将赠以一套游戏(本期的游戏由光谱资讯公司提供)，另外10名则赠以一张《大众软件》的20型纪念券，凭此券在今年八月份可有大奖抽哦。怎么样，酷吧!?

本期榜上各款GAME厮杀还算激烈，虽没有新GAME上榜，但变动也不小：三支GAME上升、三支GAME下降、四支GAME与上月位次持平。能在榜上位次不变的，看来都已在玩家心目中占踞了一定的位置，多鼓励鼓励自己所钟爱的GAME吧。

本期榜上SLG成分占了一半，有五支；其余五支分别为RPG四支、ACT一支。SLG种类是越来越丰富，边缘在不断地扩张。

寒假里我在《大众软件》读者服务部打工，销售软件，所见很多，感触也很多。眼瞅着《仙剑奇侠传》的CD版被接二连三地买走，虽然它价高达二百多元。看来人们越来越有正版意识了。是啊，只有在人们支持了正版软件后，软件开发厂商才能有资金去再生产更好的GAME来回报您。

金庸先生的小说被改编成了电影、电视，如今是电脑时代了，于是玩家们都选择了GAME。用GAME去理解那一个个感性的主人公，去真实地体验一把令狐的不羁、小宝的搞笑、靖哥哥的福气……等着《天龙八部》，等着《神雕侠侣》，我也好焦急，可惜它们都仅仅在企划中……

光荣的野心愈来愈大，不知玩着日本人做出的《三国志》系列长大的人们会怎么想，但谁叫我们没有呢，只好先玩着再做打算了。其实《英杰传》在创意方面还算不错，但毕竟RPG因素太少了，画猫略类虎罢了，如能做成《大航海》系列那样就更会耐玩了。而且最近有人传，《英杰传》如不用工具改就打不过去，尤其是后几关。我想这是太浮燥了，踏踏实实地攻城掠地吧，一个骨灰级的玩家就是这样磨练出来的，我的许多同学已然赤手在曹营中三出三入了。

春天的脚步到了，的确，我已然听见了。除了听见，我还隐约看见些许前方透过的丝丝亮光，是了，她将近了。虽然此时树上仍是秃秃一片；气温还是如此的冷酷；风沙仍在肆虐；冬天仍不肯走，但这一切又算得了什么，凭谁也挡不住她——春天的到来。因为，因为我们爱她。我们爱春天，我们更爱GAME业界的早春。

逍遥三月仗剑江湖游
玄德阳春御马疆场走

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单

1. **梁　超** 湖南省长沙市雅礼中学
2. **李燕平** 黑龙江省哈尔滨市第三发电厂幼儿园
3. **李　凡** 安徽省合肥市第八中学高三(1)班
4. **吴　辉** 广东省广州市国家税务局进出口处
5. **刘振华** 哈尔滨市南岗区黑山街10号3门2楼4号
6. **方　岷** 江苏省苏州市山塘街厂家弄4号
7. **李　新** 北京市崇文区南岗子58号大院甲楼7门
8. **杨　斌** 河南省郑州市第十六中学高一(4)班
19. **张　昊** 辽宁省鞍山市城市信用联社十二楼开放办
10. **何国良** 中国儿童发展中心二楼情报处计算机室
11. **李晓齐** 北京市朝阳区太阳宫芍药居甲1号
12. **张　乐** 南京市南湖文体村17号8幢504
13. **吴关奇** 北京市黄庄804楼1002号
14. **张　靓** 北京市朝阳区光华里19楼四单元
15. **汲春雷** 吉林省长春市辽宁路65号
16. **祁爱玲** 江苏省无锡市曹张新村270号201室
17. **张　昆** 河南省郑州市第十九中学高一(3)班
18. **李淑娟** 北京市铁路总医院
19. **徐华懋** 上海市华山路1925弄26号
20. **杨　帆** 北京市第三十五中学高一(1)班

注：本期幸运读者中前10名奖品为一套光谱公司提供之游戏，后10名为本刊20型纪念券一张。

NEC计算机专营店
小熊电脑站



NEC 计算机代理**天本**有限公司经营 NEC

PowerMate S	486Dx2/66
PowerMate S	486Dx4/100
PowerMate V	奔腾 /75
PowerMate V	奔腾 /100

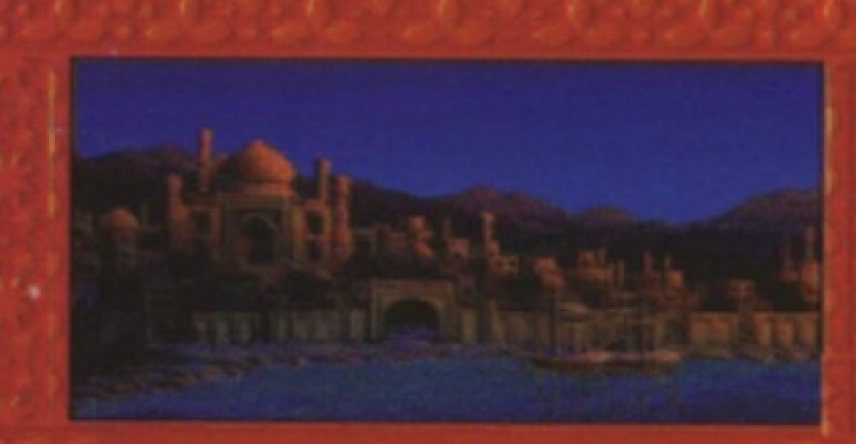
笔记本

Versa　500D　2000　4000

零售专营店：北京市西城区西直门内大街 55 号
（超音波西面）

批　　发：北京市朝阳区西坝河西里 16 号
明宫宾馆 668　电话：(010)429-5350

好消息：专营店免费教学，具体情况请到专营店或电话查询！







波斯王子Ⅱ

影子与火















魔域傳說Ⅳ

波斯戰記


祇園精舎の鐘の聲
諸行無常の響あり
沙羅雙樹の花の色
盛者必衰の理をあらわす


源氏の挙兵と前後して
清盛は京から福原へと
遷都を強行し、朝廷と
の対立を深める。
そこへ源氏挙兵の報が
届いた。

源 平 合 战





黑 暗 天 使

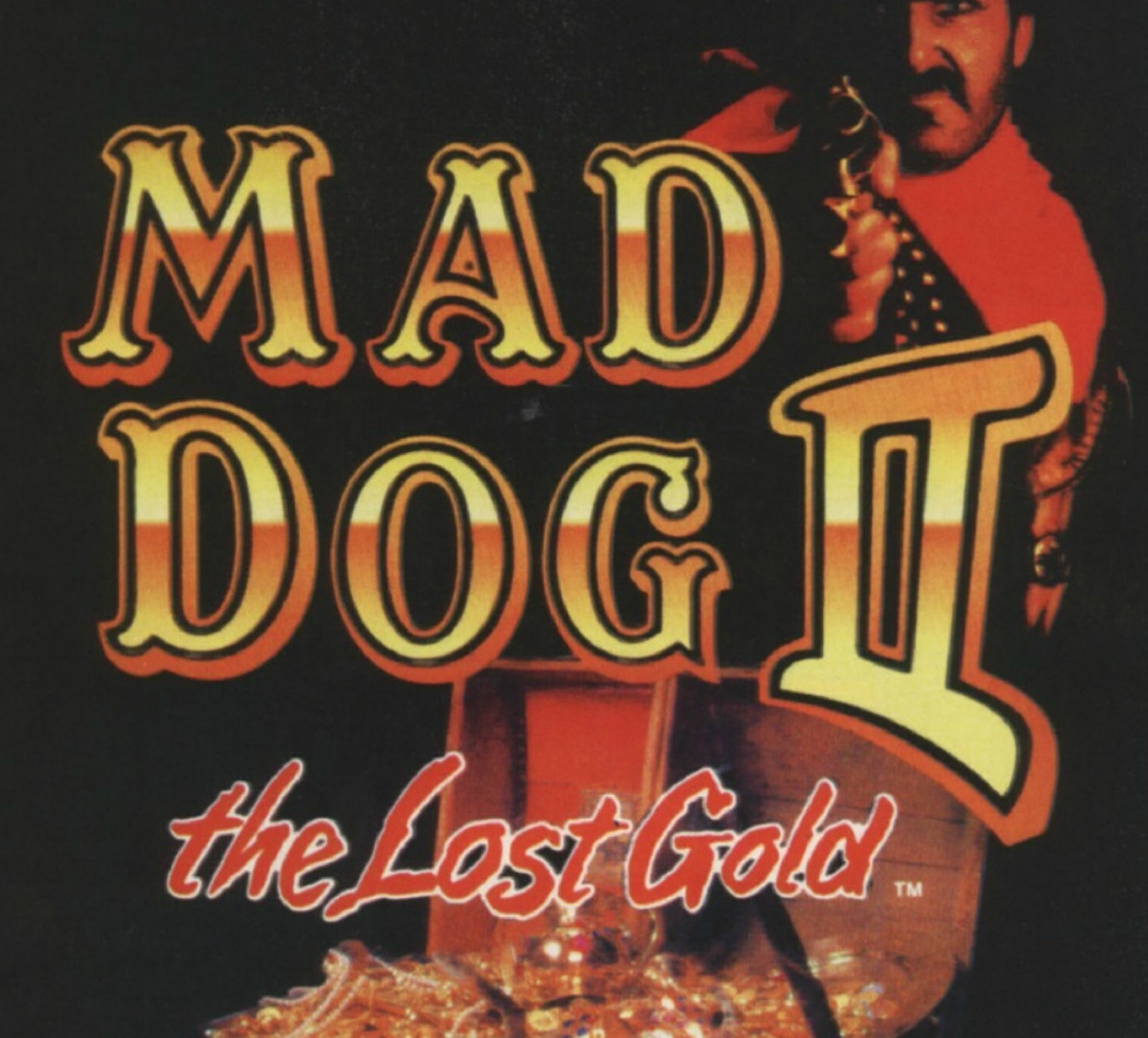




















his action-packed adventure will challenge your shooting skills confronting banditos, renegades, and ad Dog's men. Select one of three different guides and experience a variety of trails in a quest to beat ad Dog to the lost gold and return with it to the old missfon, where the longest interactive battle ever lmed awaits the more-skilled game player.

IVE MOTION PICTURE ACTION
D Shooting Game

MAC CD



古代战争仿真游戏

《官渡》

北京前导软件有限公司制作

北京大学出版社出版

第一部基于Windows 95中文版

的大型光盘游戏。

着力再现三国时期官渡战役

的战争环境。

提供充分的手段表现您的战

争指挥艺术。

系列游戏《三国》的第一部。

后续作品：《赤壁》《祁山》。

中国人自己制作的三国游戏，以谢国民！

1996年6月开始发行。

零售价：每片88元人民币

诚征销售商。批发联系电话：(010)8515544-2076

联系人：张立波

各地新华书店征订。

办理直销预定，价格优惠。

来函预定请寄：北京市西城区西绦胡同15号前导公司

邮编：100009

电话预定：(010)4046244



刊号: ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：82-726　定价：6.00元